BÜYÜK 2009 OYUNLARI TAKVİMİ HEDİYE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

OCAK 2009/01 | 6.50 YTL (KDV Dahil) SAYI: 15 | ISSN: 1307-8933



KRİZDE OYUNCU OLMAK

Nereden alacağını bilen için oyun dünyasında ucuzluk var

OSMANLI İMPARATORLUĞU YENİDEN VİYANA KAPILARINDA

EMPIRE TOTAL WAR



grand theft auto IV

İnceleme

Tam Çözüm

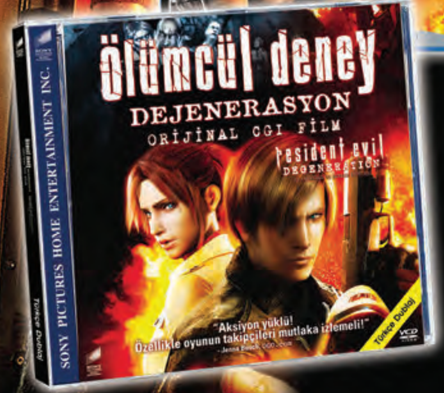
Teknik Rehber

TAM 18 SAYFA!

→ PRINCE OF PERSIA → RESISTANCE 2 → RISE OF ARGONAUTS
→ SPIDERMAN WoS → A VAMPYRE STORY → WORLD OF GOO
→ PERSONA 4 → STREET FIGHTER 2 HD → MIDNIGHT CLUB L.A.

ölümcül deney
DEJENERASYON
ORİJİNAL CGI FİLM
resident evil
DEGENERATION
AN ORIGINAL CG MOTION PICTURE





ŞİMDİ
DVD VIDEO VCD VIDEO VE Blu-ray Disc 'DE!

© 2008 CAPCOM CO., LTD. and Resident Evil CG Film Partners. Tüm hakları saklıdır.
© 2008 Kapak ve Tasarım Sony Pictures Home Entertainment Inc. Tüm Hakları Saklıdır.

tiglon
CAPCOM
SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

ÖLÜM BÖLGESİ
ÇÖKÜŞ
DEAD SPACE
DOWNFALL





ŞİMDİ
DVD VIDEO VE VCD VIDEO 'DE!

Dead Space:Downfall © 2008 Starz Media, LLC. All Rights Reserved; Certain materials © 2008 Electronic Arts Inc. EA,the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S.and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

tiglon



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

OYUNGEZER

Hayat bir oyuncak gibi
Düşürme sakın elinden
Parça parça yıllar düşer
Kader bize hile yapar
Oyunlar kendine bağlar
Dünya durur, Oyungezer
Dünya durur, Oyungezer
Renkler yeniler günleri
Dünya durur, Oyungezer

***

Umut, kaybetmeyi göze alamayacağımız yegâne dayanağımız. Bizi sevenlerin varlığıyla desteklendiğinde, en yüksek dalgaları aşmaya yarayan güçtür umut.
Oyungezer'in 15 aylık kısacık ömründe, birçok kez ümitsizliğe kapıldığımız oldu. Ancak yılmamanın, vazgeçmemenin karşılığını artık görüyoruz. Kasım 2007'den (6823 adet) Kasım 2008'e (9276 adet) satış miktarını %35 arttıran tek oyun ve teknoloji dergisi, tüm dergiler arasında da satışı en çok artan 6. dergi oldu Oyungezer. Bizim yılmamıza izin vermemeniz sayesinde. Hepinize teşekkürler.
2009 geldi. İnşallah bundan sonra her şey daha iyiye gider.

- SİNAN AKKOL

NOT: Yazının başında sözlerini yazdığım, sadece bizi sevdiği için 1. yaşımızı kutlamak için bu kadar güzel bir şarkı besteleyip seslendirip bizimle paylaşan Fatih Aydoğduoğlu'ya sonsuz teşekkürler. Şarkısını bu ayki Oyungezer DVD'sinin teması olarak dinleyebilirsiniz.

NOT2: Geçen ay Fable 2 incelemesinin 1 sayfası tekrar basılmış. Bu "kör gözüne parmak" hatadan dolayı sizlerden özür diliyoruz. İncelemenin eksik sayfasını web sitemizden indirip okuyabilirsiniz (*http://www.oyungezer.com.tr/OGZ14-68.zip*)

NOT3: Bu ay aldığımız güzel haberler arasında en güzeli, dostumuz Burak Akmenek ve eşi Bilge'nin Bahar adında, dünyalar güzeli kızlarının dünyaya gelişiydi. Allah bağışlasın diyor, güzel gözlerinin arasından öpüyoruz sizin adınıza da (öptük netekim geçen hafta sonu :)

Görsel: Thief 1'den Garrett

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME







LOG-IN





bakmadan geçmeyin





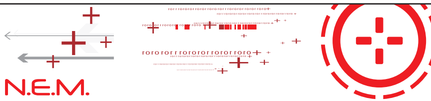


DOSYA



EKRAN DIŞI





OYUN CANAVARI



Grand Theft Auto IV

oyun indeksi

OGZ_DVD

TÜM ZAMANLARIN EN GÜZEL OYUN(GEZER) MÜZİĞİ BU AY DVD'DE



Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DAHA BÜYÜK FALLOUT 3 !

Fallout 3: G.E.C.K

TÜRKİYE'NİN NÜKLEER ENERJİDE BİR NUMARALI TERCİHİ

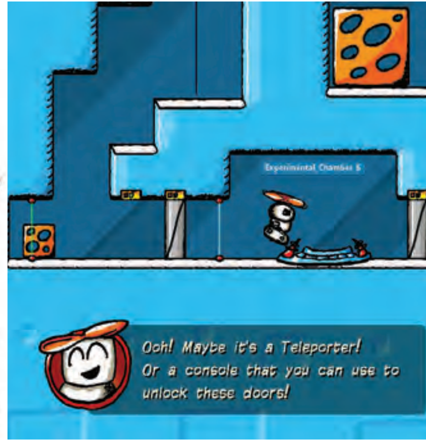
Bir oyunun ömrünü uzatan yegâne faktördür modlar. Bugün hâlâ bilgisayarımda Half-Life kurulu duruyorsa sebebi oyunun kendisi değil, Counter-Strike'tır mesela. İşte Fallout 3 de geçtiğimiz ay içerisinde ömrünü uzatacak o sihirli değneğe, Garden of Eden Creation Kit isimli kendi mod yapım kitine kavuştu. Bu da demek oluyor ki yakın zamanda bol miktarda Fallout 3 modu vereceğiz size. Bu ay ise mod olmasa bile mod yapım kitinin kendisi düştü DVD'mizin Mod bölümüne. Basitçe anlatmak gerekirse oyunun varolan içeriğini düzenlemenize veya kendi içeriğinizi yaratmanıza olanak sağlayan bir program GECK. Bu program sayesinde kendi haritanızı tasarlayabilir, yerleşim merkezleri kurabilir, içerisinde yeni karakterler, silahlar, düşmanlar ve çok daha fazlasını oluşturabilirsiniz. Üzerine bir de senaryo yazdınız mı oldu mu size Fallout 4? Yok, o kadar da abartmayın tabii ama yine de bir kurcalamanızda fayda var. İlginizi çekerse daha fazlası için geck.bethsoft.com adresindeki wiki aracılığıyla bol miktarda tutorial, örnek dosya ve dökümana ulaşabilirsiniz.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN

5 ŞEY

1- Red Alert 3 demosu
2- Brütal Legend videosu
3- The Witcher videosu
4- This Game is Wizard
5- Portal Prelude modu



Temporal

PATATES FABRİKASI VE BİR ROBOT

Kendi kendine konuşan robot da deli sayılır mı? Peki ya o robot işlemcisiyle konuşuyorsa kendi kendine konuşuyor sayılır mı? Bu ayki en eğlenceli full oyunumuz Temporal, sağa sola hareket edip kafasındaki pervane ile uçmak dışında bir marifeti bulunmayan bir robotu yönettiğimiz bir bulmaca oyunu. Gizemli bir uzay gemisinde geçen her bölüm karşımıza farklı farklı zorluklar çıkartıyor ve oyun toplam otuz adet bölümden oluşuyor. Açıkça söylemek gerekirse ilk oynayışımda daha ikinci bölümde takıldım ben ve bölümü tamamlamam on iki dakikamı aldı. Sonraki bölümlerde ise erkenden pes etmediğim için şükrediyordum. Normal platform oyunlarının aksine hızlı hareket etmenizi değil bol bol kafa yormanızı gerektiren Temporal, oynadıkça ısınacağınız türden bir oyun. Ha bu arada robotu anladık da patates fabrikası neyin nesi diyorsanız, o sadece yapımcı firmanın ismi (:

Araçlar... Yeni araçlar...

YA DA DİĞER BİR DEYİŞLE OYUNCU OLABİLİRİZ AMA SADECE OYUN OYNAMIYORUZ

Ya siz DVD'mizin Araçlar bölümünü kontrol ediyor musunuz? Hı? Her ay tüm programları en son sürümleri ile güncelliyor, arada bir de yenilerini ekliyoruz oraya kardeşim! Bu ay dört yeni araç ekledik mesela. Bunlardan ilki forumlarımızda (ve Sinan tarafından) aylardır devam eden baskılar sonucu kendine yer bulan GOM Player. Kendi içerisinde tüm popüler ses ve görüntü codec'lerini barındıran bu oynatıcı sayesinde codec problemi yaşadığınız dosyaları rahatlıkla görüntüleyebilirsiniz. İkinci programımız Google'ın yeni internet tarayıcısı Chrome. İstatistiklerde üst sıralara tırmanıyor olması bir yana, biz de şimdiden Firefox ile Chrome arasında gidip gelmeye başladık. Ardından bilgisayarınızda çalışan programlar hakkında Windows'un emektar Görev Yöneticisi'nden çok daha fazla bilgi sağlayan Process Explorer geliyor. Ve son olarak RocketDock, masaüstünüze OSX benzeri şık ve de kullanışlı bir araç çubuğu ekliyor. Unutmadan; her ay hangi araç yenilenmiş, ne olmuş ne bitmiş, DVD:\Araçlar\Araçlar.txt dosyasında bulabilirsiniz.





www.parmakbas.com



Orjinal Oyun ve Elektronik Marketi

SONY PlayStation 2 PSP PLAYSTATION 3 PC GAME

Zamanı gelmişti...

www.oyungezer.com.tr

Oyungezer Online
her şeyiyle yenilendi...





360drc



Braid
uzaktan kıskanarak izlerken bile güzeldi. Şimdi PC'ye geliyormuş.

syf 12 >>



BEN BAZEN BELKİ BİRAZ BİLİRİM Kİ!

Geçen gün Mehmet'le konuşurken yukarıdaki gibi bir cümle kurup 360drc'nin gizli formülünü buldum tesadüfen: 5B1K. Tereddütlerle ve çelişkilerle dolu oyun sektörünün, onunla aynı hissiyatı paylaşan haber sayfaları için daha uygun bir tanımlama olamaz gibi geldi. En azından o anda. Aslında hâlâ da öyle, biraz, belki...

Şimdi lafı dolandırmadan söylemek istiyorum. Derginin ilk sayısından beri işgal ettiğim bu sayfada gelecek ay ben olmayacağım. 360drc'nin kapsama alanından tamamen çıkmak gibi bir niyetim yok tabii, ki istesem de çıkamam zaten, ama belki, biraz ve bazen bilen bu bölüme artık katkı yapanlar arasında olacağım. Tıpkı önceki aylar boyunca dergideki hemen her yazarın yaptığı gibi. Yahu düşündüm de, aslında çok da bir şey değişmeyecek, niye havaya girdim bilmiyorum =) Gelecek ay 360drc'nin daha içerdeki sayfalarından birinde görüşmek üzere...

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar



ŞCR / ACE Team

Şilili Ace Team'in ilk önemli projesi Zeno Clash. Umarız ki bu firmanın oyunlarını ilerleyen yıllarda daha sık bu künyeye konuk ederiz.

ÇARPIK MASALLAR, ÇARPICI OYUNLAR -MEHMET KENTEL

Bir Yunan prensiydi Oedipus, Homeros'un anlattığına göre. Annesine aşıktı, babasını öldürdü, hem ülkeye hem annesine sahip oldu. Freud bunu tüm erkeklerin bilinçaltında sakladığı bir arzunun yansıması olarak yorumladı, "Oedipus kompleksi" terimini meşhur etti. Peki annesi de babası da aynı kişi olan birisi için bu arzu nasıl gerçekleşir? Zeno Cash, "FatherMother"ıyla ("anne-baba") çatıştığı için evi terk eden ve ailesinden kaçmak zorunda kalan Ghat'ın fantastik ve çarpık hikâyesini anlatıyor. Bunu yaparken çok garip bir görsellik, derin, sürprizli bir senaryo ve oynanışın merkezine yerleştirilmiş yenilikçi bir dövüş sistemi sunuyor. Bu satırların yazarına da oyunu Freud'a bağlayarak yapılan bir giriş düşüyordu. Her şeyler yerli yerinde olduğuna göre devam edebiliriz.

VENCEREMOS ŞİLİ!

Zeno Clash, Şilili bağımsız firma Ace Team'in ilk oyunu. Oyun geliştiriciliğine mod yaparak başlayan, daha sonraları çeşitli firmalarda çoğunlukla önemsiz oyunlar için çalışan bir grup tasarımcının, "artık kendi oyunlarımızı yapmalıyız" demesiyle ortaya çıkan Ace Team, oyun dünyasına bağımsız ve yeni bir ses verme niyetinde. Hem kütlesi hem bütçesi küçük bir firma olduklarından, Zeno Clash'i de yükte hafif ama anlamda, estetikte, eğlencede ağır bir oyun olarak tasarlıyorlar. Bir FPS-dövüş oyunu kırması olan Zeno Clash'in toplam oynama süresi bir *Half Life II* episode'u kadar olacak.

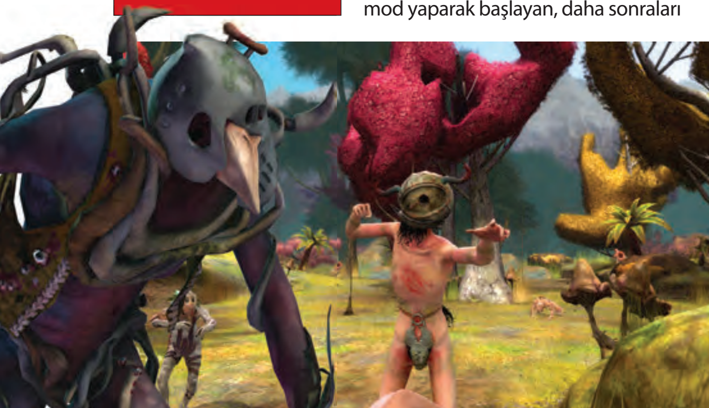
Macera Zenozoik adlı hayali, çarpıtılmış bir postpunk Ortaçağ dünyasının, Halstedom şehrinde başlıyor. Çok büyük, kaotik bir şehir burası ve çeşitli klanlar tarafından yönetiliyor. Ghat'ın FatherMother'ının klanı şehrin en güçlülerinden. Klanın diğer üyelerini de Ghat'ın yine FatherMother'dan olan kardeşleri oluşturuyor ve bu kardeşlerin her biri ayrı fantastik biçimlerdeler; domuz-adam, filkadın gibi... Ghat'ın FatherMother'la olan probleminin kaynağını açıklamaktan kaçınıyor şimdilik Ace Team, bize de Freudyen spekülasyonlar kalıyor. Bildiğimiz, Ghat'ın kız arkadaşı Daedria da Ghat'la beraber geliyor ve birlikte Halstedom'u terk ediyorlar. Ama FatherMother ve Ghat'ın kardeşleri Ghat'ın peşini bırakmaya hiç niyetli değil. Oyuncuyu da bu sayede Zenozoik'in macera, gariplik ve gizem dolu mekânlarında ve farklı zamanlarında gezinen bir oyun bekliyor. Üstelik bu macerada iyilik ve kötülük keskin sınırlarla ayrılmıyor.

ÇARPITIN, LÜTFEN ÇARPITIN

Zeno Clash'in görselliğine masalsı ve çarpık bir estetiğin damgasını vurduğunu söylemek doğru olur. 2007'nin yarı-fos oyunlarından *Overlord*'u hatırlattı bana, ki onun estetik anlayışına bayılmış birisi olarak bu benzerlikten çok hoşlandım. Yapımcılar Zenozoik dünyasını ve estetiğini yaratırken Steve Jackson'ın "Büyücü" kitaplarına John Blanche'ın çizdiği ilüstrasyonlardan ve Hieronymus Bosch'un resimlerinden ilham aldıklarını söylüyorlar. Sahalarda görmek istediğimiz türden hareketler

İSİMLER VE HİKÂYELERİ

Proje ilk başladığında oyunun ismi Zenozoik'miş. İsim, tarih öncesi çağlardan biri olan Cenozoic periyodundan geliyormuş ki Grekçe "yeni hayat" demek bu kelime. Oyundaki yaratıklardan bazıları bu periyotta yaşamış olan hayvanlardan esinlenerek yaratılmış. Ama oyunun isminin herhangi bir oyuncuya çok fazla bir şey ifade etmeyeceğini fark eden (şükür ki) Ace Team, ismi değiştirmeye karar vermiş. "Zeno", Grekçedeki "xeno" köküne, yani "yabancı" kelimesine benzetilerek koyulmuş. "Clash" de, İngilizce'de "çarpışma" demek bittabi ve oyundaki mücadele ve çatışmalara gönderme yapıyor bittabi. Bu isim, Valve'ın Ace Team'e önerdiği iki isimin (mesela: Zeno Life *ve Clash 4 Dead*) karışımıymış.





> Tüm dünyayı etkileyen ekonomik kriz Gizmondo'yu da vurdu. Mobil cihazın çıkışı ileri bir tarihe ertelendi. > Merakla beklenen Tim Schafer oyunu Brutal Legend'i EA dağıtacak. John Ricitiello >>





bunlar, ilham konusunda bir buçuk göz hep dışarıda, başka türlerde olmalı.

Oyunun oynanışı yakın dövüşlere özel önem veren bir şekilde geliştiriliyor. Uzun menzilli silah ve büyüleri kullanabilecek olsak da Zeno Clash'in oynanış konusundaki farklılığı yakın dövüşlerde. "Biraz *Double Dragon* ve *Punch Out* karışımı diyebiliriz" diyor oyunun tasarımcılarından Carlos Bordeu, Zeno Clash'in dövüş mekanikleri hakkında. "Bir tür boks gibi. Düşmanlarınızın saldırılarını karşılayabilir, yana çekilebilir ve kontra çıkabilirsiniz." Henüz ne olduğu pek anlaşılmıyor ama bu kadar söylediklerine göre bir şey biliyorlardır herhâlde. Zeno Clash'in multiplayer seçeneği olmayacak, en azından ilk aşamada. Ace Team oyunun derin, yoğun ve özel bir tek kişilik deneyim yaratmasını istiyor. Bu yoğun deneyimi garantiye almak için de maceranın büyük çoğunlukla çizgisel olacağı söyleniyor. İyi yapıldığı sürece bununla bir problemimiz yok. Bu arada oyunda NPC'lerin rolü çok büyük olacak ve yolculuğumuz boyunca çeşitli karakterler bize eşlik edecek, elbette bunlardan ilki ve muhtemelen en uzun soluklusu Daedria, Ghat'ın yavuklusu (öhöm).

Oyunun müziklerinden *Audiosurf*, *Fury* ve *Sacred 2*'den hatırladığımız Pedro Macedo Camacho sorumlu olacak ki kendisini hiçbir şey için değilse bile bir Marquez romanından fırlama ismi sebebiyle sevebiliriz.

Henüz Steam dışında bir kanaldan dağıtılıp dağıtılmayacağı belli olmayan (dağıtımcılarla görüşmeler devam ediyormuş) Zeno Clash ilk aşamada sadece PC için çıkacak. Konsol çevrimleri ancak oyunun başarısına göre gelebilirmiş, doğal olarak. Herkes oyunlarını bir tek bulaşık makinesinde çıkartmayan EA Sports değil ki (büzesin?).

Sonuç olarak elimizde ilginç bir konsept, farklı tatlar verecekmiş gibi duran bir hikâye ve değişik bir estetik anlayışı var. Zeno Cash, iyi olmasını umduğum bir oyun. Şilili bağımsız oyun yapımcıları, farklı duruşlarıyla başarılı olmayı hak ediyorlar. Takipteyiz.

KISACA
Tür: Dövüş
Yayıncı: Ace Team
Çıkış Tarihi: 2009
Platform: PC
Web Sitesi: www.zenoclash.com

BORDEU'DAN OYUN DÜNYASI, BAĞIMSIZLIK VE YARATICILIK ÜZERİNE

"Zeno Clash'in mümkün olabilmesinin sebebi bağımsız olmamız. Büyük şirketler böyle projelere cesaret etmiyor, onlar hep aynı formülleri tekrarlıyor. *Bioshock* gibi yapımlar piyasanın köklü isimlerinin elinden çıktığında bu sadece bağımsızlar için değil, tüm oyun dünyası için çok iyi oluyor. Böylece oyuncuların yeni fikirlere açık olduğu ve yeni fikirleri oyunlara koyan yapımcıların çok başarılı olabileceğini anlıyor büyük firmalar." "Herkese biraz doğaçlama yapma izni veriyoruz. Yaratıcı düşünme önceden planlanarak yapılamıyor her zaman, o yüzden oyunun her aşamasında yaratıcılığa ve doğaçlamaya önem veriyor, bunu destekliyoruz."
Biz de sizi destekliyoruz sevgili Carlos Bordeu (ismin de Bourdieu'ye benziyor zaten), yiyoruz hatta seni, öpüyoruz.



BUHARLAŞAN KURLAR

Döviz kurundan bahsediyoruz. Steam üzerinden fiyatlandırmalarda son zamanlarda bir tuhaflık fark ettiniz mi? Biz ettik ve biraz sızlanmaya karar verdik. Steam üzerinden yeni fiyatlandırma politikası, yerelleştirme üzerine kurulu. Yani ABD'de dolar, Birleşik Krallık'ta sterlin ve Avrupa'da euro kullanılacak. Buraya kadar her şey normal ve masum, değil mi? Pek değil, zira ABD'de 9 dolar olan bir oyun, Avrupa'da 9 euro olarak fiyatlandırılacak. Elbette ki arada, kur farkından dolayı ortaya çıkan ve %25'e kadar varan zarar, parası daha değerli olan kullanıcının cebinden çıkacak.

SONSUZLUĞUN ÇOCUĞU LUC



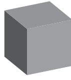
WiiWare'in en popüler oyunlarından biri olan Eternity's Child'ın yaratıcı Luc Bernard uzunca bir süredir sessizdi. Öğrendik ki kendisi tam da yeni stüdyosunu kurmak üzereymiş. Henüz adı konmayan şirketin, iki adet projesi bulunuyor. Bunlardan ilki Advance Wars tarzında bir strateji olacak, Eternity's Child'ın evreninde geçecek ve iPhone, WiiWare ve Steam'de satışa sunulacak. Öteki ise Rose Princess olarak adlandırılıyor ve eski Metroid oyunlarına benzeyeceği söyleniyor. Luc'un söylediğine bakılırsa bu oyunu da WiiWare, Steam ve 'kontrolörü olan herhangi bir makina'da görebileceğiz.



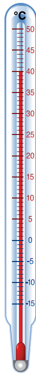
DAHA SIMECEK ÇOOOK YOLUMUZ VAR

Sims sanki birazcık gündüz kuşağı kadın programlarına benziyor. Şöyle kelli felli bir PC oyuncusuna Sims oynayıp oynamadığını sorun, size "Ne Sims'i canım, ben hep Civ, Company of Heroes, World in Conflict'teyim" diyecektir. Sonra da eve gidip Sims'in son eklenti paketini indirecektir. Amerikalıların *Sinful* joy dediği ve 360drc tespit ekibinin şuursuzca *Simful joy* diye değiştirdiği The Sims'in üçüncü oyunu bildiğiniz üzere yolda. Yeni detaylar da geçtiğimiz günlerde su yüzüne çıktı. Yeni Sims, karakter yaratma olayına bir de 'alışkanlıklar' mevzuunu ekliyor. Yani Sim'inizin dış görünümü kadar sosyal hayatta takınacağı tavırları da onu diğer Sim'lerden farklı kılacak. Elbette ki yarattığınız Sim'in kişiliğine göre bir de kaderi olacak. Örneğin Sim'inizi yaratırken onu bir kleptoman yaptıysanız bu Sim ileride dünyaca ünlü bir hırsız haline gelebilecek. Diğer dikkat çekici unsurların arasında Sim'lerinizle bir sinema seti kurup film çekebilecek olmanız ve detaylı bir online topluluk sistemi de bulunuyor.

>> konuyla ilgili olarak "risk aldık" dedi. > FIFA piyasaya çıkar çıkmaz satış listelerine giriş yaptı. Alaşağı ettiği oyun World at War. > Street Fighter HD Remix şu ana kadar çeyrek milyon adet sattı.



40drc ATEŞ





Tigon Studios'un patronu Ian Stevens

"Bundan 5 sene önce kimse kel kafalı Vin Diesel'ın bir oyunda olmasını umursamadı. Kimse bir filme yapışık olan bir oyunun bu kadar iyi olacağını tahmin edemedi. O yüzden Chronicles of Riddick'in notları iyi ama satışları kötüydü." (Kel başa şimşir tarak sözü ancak bu kadar anlamlı olabilirdi.)



Live Arcade için oyunlar yapan Llamasoft'tan Jeff Minter

"Kendime bir avatar bile yapamadım, online oyunların tadına varamadım. Çünkü lanet Xbox 360'ım 3 kırmızı ışık verdi. Microsoft'a geri gönderdim, değiştirecekler. Artık ne zamana gelir bilemem. Haliyle Live Arcade projelerimiz de aksayacak." (Microsoft'tan firma baltalama teknikleri.)

BİR ELİN NESİ VAR STEAM'İN SESİ VAR



EA'in Valve ile ortaklığını ilan etmesinden bu yana yaklaşık dört sene geçti. Ne var ki Electronic Arts, Steam'e üvey evlat muamelesi yapıyordu bildiğiniz gibi. Geçtiğimiz ay itibariyle firma Steam'i tam olarak kucaklamaya karar verdi ve popüler yapımlarını bu servise yerleştirdi. Servisin yeni gelenleri arasında Spore ve eklenti paketi olan Creepy & Cute Parts Pack, Warhammer Online: Age of Reckoning, Mass Effect, Need for Speed Undercover ve FIFA Manager 2009 bulunuyor. Dead Space, Mirror's Edge ve Red Alert 3'ün de bu ay içinde Steam'da görünmesi bekleniyor.

ALIN SİZE FARKLILIK

Warren Spector'ı bilirsiniz, değil mi? Hani System Shock, Thief, Deux Ex... Hatırladıysanız devam edelim. Yaratıcı oyunların altına imza atan ünlü yapımcının bu kez yine steampunk karakterinde bir oyun üzerine çalıştığı söyleniyor. "Spector bunu her zaman yapıyor" diye düşünebilirsiniz ama asıl bomba olan bu karakterde bir evrende geçecek olan oyunun kahramanları. Tek bir kelime: Disney. Evet, evet... Mickey'i, Goofey'i, Donald'ı -hem de mekanik uzuvlarla- hafif karanlık bir dünyaya yerleştirin. İşte Warren Spector'ın üzerinde çalıştığı söylenen proje böyle bir şey. Kingdom Hearts'ın nesi vardı ki?

BİLGİSAYAR OYUNLARI BİR İLİŞKİYİ DAHA BİTİRDİ, ALÇAK!

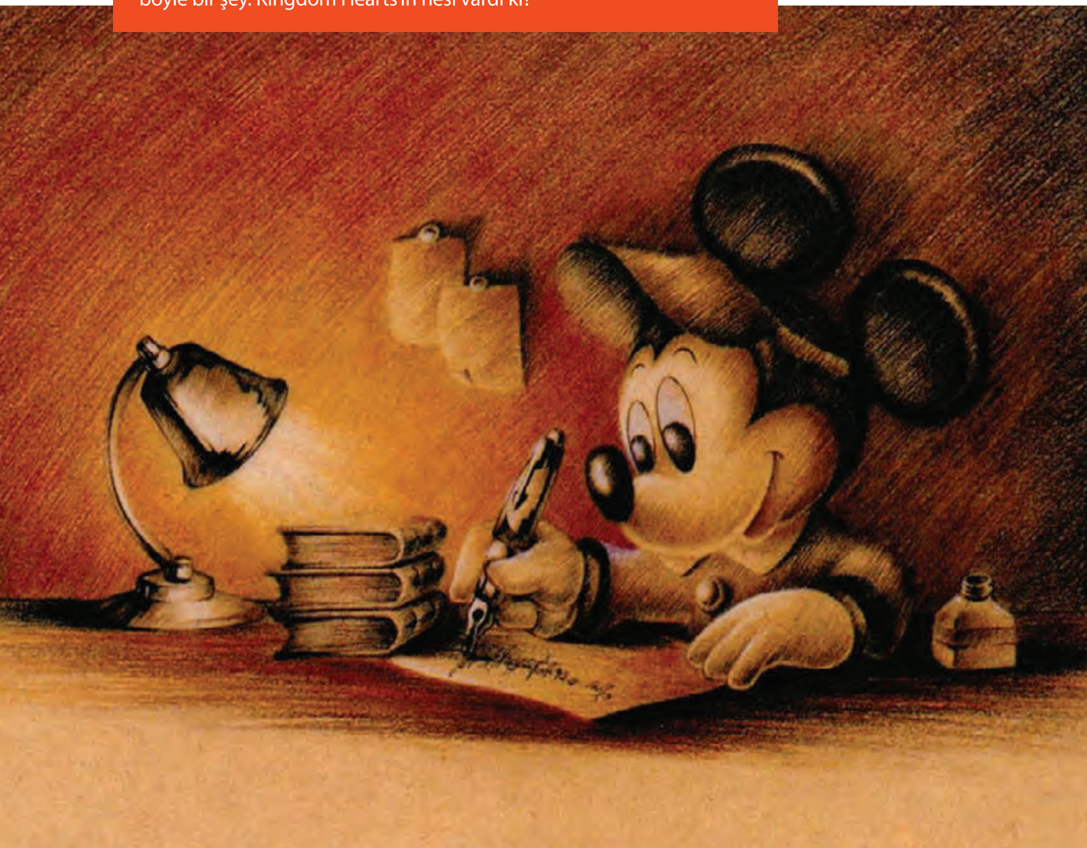


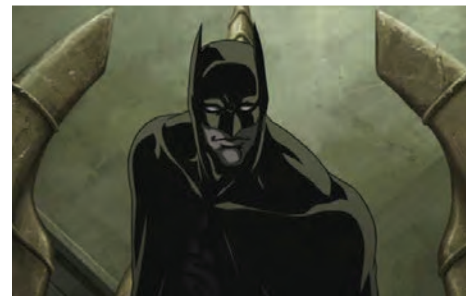
Az sonra Heath Blom ve sevgilisi Randi Young'un dehşet verici hikâyesini okuyacaksınız. Lütfen bu haberi yatmadan önce okumayınız. Bizde ilginç bir Misery çağrışımı yapan habere göre yılbaşı hediyesi olarak uzaktan kumandalı uçak isteyen 26 yaşındaki Heath Blom, büyükannesinden aldığı hediyenin uçak yerine Wii olduğunu görünce küplere bindi. Üzerine bir de sevgilisi kendisiyle dalga geçmeye başlayınca bir anda Hain Evlat Ökkeş'e dönüşen Blom, etrafa dehşet saçtı. Büyükannesine küfürler savuran Blom bir de sevgilisinin saçlarına yapışınca gürültüyü duyan komşular polise haber verdi. Polis geldiğinde 24 yaşındaki Randi Young'ın da Blom'a daldığını gördüler ve ikisini birden tutukladılar. Böylece bir yılbaşı hediyesi çifte tutuklamayla sonuçlanmış oldu. Sahipleri gidince boynu bükük şekilde ortada kalan Wii'yi evlat edinmek istiyoruz.

FARE KLAVYE VE BRAID



Kimsenin para vermediği en iyi oyunlar arasında başa güreşen World of Goo'nun geçen ay korsan kopyalar yüzünden yapımcılarını hayal kırıklığına uğrattığını anlatmıştık. Bu sınıfın bir diğer mükemmel oyunu da Braid. Bildiğiniz üzere oyun Xbox Live Arcade üzerinden bir süredir satın alınabilir durumdaydı. Braid'in PC versiyonu da 2009'un ilk aylarında bizlerle olacak. Böyle kocaman kocaman yazıyoruz ki alıp oynamadan geçmeyin.





KARA ŞÖVALYE LAZIM MIYDI?

Heyecanla beklediğimiz Batman: Arkham Asylum'un ses sanatçıları belli olmaya başladı. Batman'ı Kevin Conroy seslendirecek. "O da kim?" şeklinde burun kıvıranlarınız varsa Conroy'un tam 16 yıldan beri çeşitli yapımlarda Batman ve Bruce Wayne'i seslendirdiğini hatırlatalım ve "tamam mı bi kere" diye ekleyelim. Batman çizgi filmleri ya da video oyunları deyince öncelik her zaman Kevin Conroy'da. Joker'i ise kalbimizde her zaman ince bir sızı ile anacağımız Mark Hamill seslendirecek. Mark Hamill ve Joker isimleri oldukça manidar duruyor, öyle değil mi?

> Football Manager Live 23 Ocak'ta raflara düşecek. > Yeni Riddick oyunun tek kişilik içeriği yaklaşık olarak 11 saat sürecek. Basın tarafından çok beğenilen ama bir film oyunu olduğu için tutmayan >>

GELECEĞİNİZE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNDE YATIRIM YAPIN

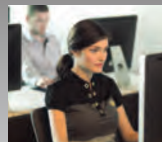
Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun



YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ
- Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- Web ve Grafik Tasarımcılığı
- Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ
- Microsoft Office
- İngilizce
- Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- AutoCAD ve Google Sketchup Pro
- 3DS Max, VRay ve Photoshop
- Revit Architecture ve Archicad
- Inventor ve Rhino






Erken kayıt fırsatlarını kaçırmayın!

444 33 30
www.bilgeadam.com

BilgeAdam

İSTANBUL
Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altıyol | Kadıköy Halitağa | Kozyatağı | Taksim

ANKARA
Bilkent Plaza | Kızılay

ELEMENTAL
WAR OF MAGIC

ÇIKIŞ 2009

BİR EVREN KONTROL ETME DÜRTÜSÜ VAR BENDEN İÇERİ -YİĞİTCAN ERDOĞAN

ŞCR / Stardock

Strateji türünün en derin örneklerini sunan Stardock'u seviyor ve sayıyoruz.

Sins of a Solar Empire (2008)

2008'in en takdir edilen stratejilerinden biriydi, bazılarımız hâlâ oynuyor.

Galactic Civilizations II (2006)

4X türünün gelmiş geçmiş en iyi örneklerinden olduğunu bugün kimse tartışmıyor, üstelik her ek paketiyle kendini aşmayı da becerdi.

1- Tolkien sezen?

2- Shard'lar oyunun hikayesinde çok önemli bir yere sahip olacak.

2008 bize ne getirdi, bizden ne götürdü diye önümüze bir kağıt parçası alıp artıları eksileri kıyaslasak, eksiler kısmına kocaman harflerle "casual oyunculuk" diye yazacak on beş basın yayın üyesi tanıyorum ben. Üstelik sırf bu yüzden "2008 ne kötü yıldı ya" bile diyebilirler her an. 2008 ve casual oyunculuk konsepti üzerine bir şey söyleyecekmişim gibi bir hava yarattıysam şimdiden geri alayım o havayı. Çünkü az sonra size sözünü edeceğim ulvi oyun, casual oyunculukla aynı sayfalarda bahsi geçmemesi gerekenlerden. Niye? Elemental, geçtiğimiz senenin en "casual-savar" oyunlarından ikisini, *Sins of a Solar Empire* ile *Twilight of the Arnor*'ı yapmış Stardock'ın elinden çıkmış, evrenin gelmiş geçmiş en "casual-savar" türü olan 4X'e mensup bir oyun çünkü... Bir de çok heybetli, korkuyorum gece gelecek diye.

4X, her oyuncuya göre olmayan fakat her oyuncunun bir kez denemesi gereken bir türdür, aşinaları bilir. Mikro yönetimle uzaktan yakından alâkanız yoktur, hatta kullanmanız gereken kelime makrodur, çok makro, dibine kadar makro. *Age of Empires*'ın parmakla sayılabilecek askerleriyle fethedilen üç beş binalı ülkeleri 4X oyuncularını güldürecek bir şeydir. Bir 4X oyuncusu bilir ki, dünyayı kontrol etmek sadece bir satranç oyununun sabır gerektiren izdüşümüdür. Planlar yapılır, uzun dönem fikirlerine ihtiyaç duyulur ve her şey olup bittiğinde Palpatine gibi imparatorluğunuza bakıp "her şey planladığım gibi gidiyor" demenin hazzı solunur. Stardock, bu türde kendini zaten kanıtlamış bir firma olarak, casual oyunculuğun yükselişini görmezden gelme cesaretini gösteriyor ve bunu da 4X türü üstünde daha da oynayarak yapıyor. O zaman da burada cevabı üzerinden incelemesini yapacağım soruyu sormamız gerekiyor, 4X hangi noktalarda genişleyebilir?



1


1

MINAS İSTANBUL'DAN HOBBITKÖY ELAZIĞ'A

Stardock'ın öncelikli olarak işin içinden mikro yönetimi tamamen çıkarmak gibi bir amacı var, bunu da iki büyük adımda yapıyor. Öncelikli olarak 4X oyunlarının tüm zafer koşullarının yerli yerinde durduğunu söylemek gerek, Stardock'ın bu konuda bir şey değiştirmeye niyeti yok. Onların asıl problemi, şehir konseptiyle. 4X oyunlarında genelde şehir ve/veya gezegenler merkez, etrafları ise kullanılabilinecek kareler olarak ele alınır, Elemental bu yaklaşımı bir yana bırakıyor. Elemental'da keep denen ve *AoE*'deki "town center"a denk bir bina var. Bu bina etrafındaki kareler şehir oluyor. Şehrinizde istediğiniz kareye istediğiniz şeyi yerleştirebiliyorsunuz ve nüfusu arttıkça şehir genişliyor, aynı gerçek hayattaki gibi. Hatta gerçek hayattan örnek verirsek, İstanbul'un merkezi olan Taksim-Üsküdar başlangıç yeriniz, Bakırköy ve Kadıköy ilk kareleriniz, oyunun sonundaki sınırınız ise Silivri ve Şile diyebiliriz. Kulağa hoş geliyor değil mi? Az sonraki özellikle birleştirdiğimde çok daha hoş gelecek.

Şehirleriniz gelişirken siz devamlı teknoloji geliştireceksiniz fakat bu diğer 4X oyunlarındaki gibi oynanışınıza direk bir katkıda bulunmayacak. Katkı yapacağı şey, aynı gerçek hayat gibi, araç gelişimi konsepti olacak. Ve o araçları kullanmak da tamamen size kalmış durumda. Mesela atlı askerler yetiştirmek istiyorsanız "Mounted

oyunun ikincisinden de umutluyuz. > Red Alert 3'ün genişleme paketi yolda. Adı da Uprising. > İngiltere'deki işverenler, özel ve kamudaki iş bulma kurumlarına WoW oynamayan çalışan istediklerini >>





1- Canınız başınızla korumanız gereken Keep bu işte.

2- Hero'suz 4X olmaz tabi.



Knights" teknolojisine tıklayıp üç turn sonra atlarınızla çayda bayırda koşmak Elemental'da mümkün olmayacak. Canınız atlı asker çekerse önce hayvancılık teknolojisini geliştireceksiniz. Sonra karelerinizden birine bir at çiftliği konduracaksınız. Ondan sonra eğitilmiş veya eğitilmemiş asker yetiştirip (eğitilmemiş daha çabuk çıkan ama daha az efektif bir tip) onun altına, *Spore*vari ayrı bir arayüzde bir at atacaksınız. Önceden geliştirdiğiniz bronz işleme teknolojisiyle askerinizin sırtına bronz zırh, eline bronz kalkan, metal işleme teknolojisi sayesinde de yanına kalkanın ekürisi mızrağı yollayacaksınız. Oyunun ilerleyen noktalarında, seçenekleriniz arttıkça, özgünleşmenizi ve stratejik olarak farklılaşmanızı sağlayacak bu. Bir noktadan sonra yeni binalar, yeni araçlar ve yeni ırklar dahi yaratabilecek ve bunu internet üzerinden diğer kullanıcılarla paylaşabileceksiniz (*Spore* gibi yine).

Elemental'ın üzerinde durulması gereken birçok özelliği daha var. Mesela geçtiği fantastik evrenin kuralları *Yüzüklerin Efendisi* hiyerarşisinde (valarmaia gibi). Buna paralel olarak stratejik seçenekler sunuyor (oyun boyu hiç asker basmayıp son dakika Sauron basarak kazanmak gibi). *GalCiv*'deki diplomasi sistemi tamamen baştan yazılıyor. Savaşlar tercihe göre ister *Total War* gibi, ister *Risk* gibi oynanabiliyor.

Bunların hepsi Elemental'i beklemeye değer bir oyun yapıyor tabii ki fakat benim gözümde bunların hepsinden önemli bir nokta var; Stardock'ın oyuna yaklaşımı. Stardock, biraz teknik olmamı mazur görün, oyundan önce editörü yaparak başlamış gelişime ve kendi editörleri üzerinden geliştirmişler oyunu. Bu oyunun müthiş bir modlanabilirliğe sahip olması kadar her an değiştirilebilir olduğunun da göstergesi. Bunun üstüne Elemental'in 9 aylık bir beta sürecinden geçecek olmasını da ekleyince şuna ikna oluyoruz: Stardock ne yaptığını senelerdir çok iyi bilen bir firma olarak dibine kadar "hardcore" oyuncuları, dibine kadar tatmin etme potansiyeline sahip bir oyuna kavuşturabilir her an.

Kısaca
Tür: Sıra Tabanlı Strateji
Yayıncı: Stardock
Çıkış Tarihi: Şubat 2010
Platform: PC
Web Sitesi: www.elementalgame.com



KURŞUN ZEHİRLENMESİ VE DUKE

12 yıldan beri üzerine yapılmayan geyik kalmayan Duke Nukem Forever'a bu saatten sonra yapılacak en iyi geyik, oyun hakkında ciddi bir haber yapmak olsa gerek. Sözün bittiği yeri çoktan geçmiş olmamıza rağmen durduk yere yapımcılar yeni bir görsel yayınladılar. Bu 3D Realms'in oyunculara bir yılbaşı (ya da toptan 2009) hediyesi olsa gerek. Buyrun biz de aracı olalım, siz de doya doya bakın bu görsele. Resimdekilerin hareket ettiğini falan düşünün. Torunlarınız bu yaratıkları vuracak işte (ama yapmadan da duramıyor ki insan...).

TOP 20





Sıralamayı yaparken dışarıda kar yağıyordu. Bir yürüye mi çıksak topluca acep? Neyse boşverelim.

1 Football Manager 2009
Sega
Geçen ay ne demiştik? FM uzunca bir süre daha bu sandalyede oturacağa benzer.

02	Call of Duty: World at War	Activision	Düştü
03	Command and Conquer: Red Alert 3	EA	Çıktı
04	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	EA	Düştü
05	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Yeni
06	Fallout 3	Bedhesta	Değişmedi
07	Spore	EA	Değişmedi
08	Far Cry 2	Ubisoft	Çıktı
09	Left 4 Dead	EA	Düştü
10	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
11	The Sims 2: Apartment Life	EA	Düştü
12	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Düştü
13	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard	Çıktı
14	Civilization IV Complete	2K Games	Çıktı
15	Call of Duty IV: Modern Warfare	Activision	Çıktı
16	Need for Speed: Undercover	EA	Düştü
17	Prince of Persia	Ubisoft	Yeni
18	Dead Space	EA	Yeni
19	FIFA 09	EA	Yeni
20	Civilization IV: Colonization	2K Games	Değişmedi

>> yazılı olarak bildirdiler. YUH! > Second Life'ı konu alacak bir filmin yapılmakta olduğu haberini aldık. Bir bu eksikti. Yönetmene de Gore Verbinski diyorlar. Hele bir Bioshock çekilsin bitsin de.





Hatta Kalın, ATOM'u Bağlıyorum

TATİLDE HEP BERABER BİR OYUN GELİŞTİRELİM Mİ? -FARUK FURKAN AKINCI

Türk oyun ve animasyon sektöründe önemli bir adres haline gelen METUTECH-ATOM çatısı altındaki girişimciler tarafından geliştirilen oyunlar ve projeler ilk defa Kasım ayında Bilişim'08 ile oyuncuların beğenisine sunulmuştu. Bu sunumlar, kurum için elbette ki büyük önem taşıyordu. Oyun geliştirmeyle ilgili verilen teknik eğitimlerin yanı sıra girişimcilik, fikri mülkiyet hakları, iş planı hazırlama gibi eğitimlerle ATOM'un kurumsal kimliği de artık iyice oturmuş durumda.

METUTECH-ATOM içerisinden bir girişim ile Bilişim Kurultayı kapsamında temelleri atılan Türk Oyun Dünyası Platformu için hazırlık çalışmaları da devam ediyor. Türkiye'deki oyun dünyası aktörlerini biraraya getirmeyi amaçlayan ve bu doğrultuda Türkiye oyun sektörünün sağlam temeller üzerinde yükselmesini ortak bir hedef olarak belirleyen oluşumun, ilerleyen günlerde yalnızca Türkiye'de değil, uluslararası platformlarda da ilgi ile karşılanacağını düşünüyoruz.

ODAK ODAK ATOMCULAR

METUTECH-ATOM içindeki çalışmalar yalnızca girişimci grupların kendi projelerini geliştirmesi çizgisinde devam etmiyor. Oluşturulan odak çalışma grupları ile oyun ve animasyonun çeşitli alanları, aşamaları, teknikleri birlikte inceleniyor ve analiz ediliyor. Ortak projeler üretme gayretindeki Programlama Grubu, geçmiş çalışmalarda oluşturulan başarılı projelerin ışığında Aralık ayı içerisinde ortak fikir paylaşımlarını devam ettirdi. Ayrıca, yine odak çalışmalarından, Oyun Tasarımı ve Senaryo Grubu, Aralık ayı toplantılarını oyun analizi çalışmaları ile sürdürdü.

Oyun Tasarımı ve Senaryo Grubu için ilk analiz örneği olarak, geçen yıl tüm dünyada adından söz ettiren ve yılın en başarılı oyunlarından biri kabul edilen *World of Goo* seçildi. Değerlendirmeler ise METUTECH-ATOM'un web sitesinde yayınlandı. Bu çalışmaya *World of Goo*'nun baş tasarımcısı Kyle Gabler'ın da ilgi göstermesi ve beğenilerini iletmesi ATOMcular için hoş bir jestti. Önümüzdeki günlerde *Full Throttle*, *Grim Fandango*, *Indigo Prophecy* gibi oyunlarla analiz çalışmaları devam edecek.

DÜNYANIN BÜTÜN GELİŞTİRİCİLERİ, BİRLEŞİN

METUTECH-ATOM'dan bir diğer sevindirici haber de Global Game Jam'le ilgili. Küresel çapta ilk kez düzenlenen ve 48 saat sürecek bir oyun geliştirme etkinliği olan Global Game Jam, tüm dünyadaki oyun geliştiricilerini bir takım içerisinde yer almaya çağırıyor. IGDA (International Game Developers Association / Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği) Eğitim Grubu tarafından yönlendirmesi yapılan GGJ, şimdiye kadar dünyanın pek çok yerinde yerel olarak düzenlenen oyun geliştirme etkinliklerini ilk kez uluslararası eş zamanlılığa taşıyarak bir ilki gerçekleştiriyor.

18 ülkeden 45 farklı merkezde eşzamanlı gerçekleştirilecek olan bu etkinlikte, toplam 48 saat içinde oyun geliştiricileri, bitmiş bir oyun projesi sunma amacında olacak. Bu süre sonunda her merkezin jürisi tarafından seçilecek yerel birinciler, 2009 yılının en başarılı oyunları arasında yerlerini alacaklar. Bu etkinliğin oyun geliştiricilerine bir diğer önemli katkısı da, San Francisco'da düzenlenecek olan Game Developers Conference 2009 süresince IGDA'nın GGJ oyunlarını tanıtacak olması.

TÜRK GELİŞTİRİCİLERE ATOM ÇAĞRISI

METUTECH-ATOM, dünyada ilk kez düzenlenecek olan Global Game Jam'in Türkiye ayağına ev sahipliği yapıyor. Türkiye için de bir ilk olacak Game Jam'e, sömestr tatiline denk gelmesi nedeniyle çok sayıda başvuru olması bekleniyor. Katılımcıların, baz alacakları temayı 30 Ocak Cuma gününe kadar ATOM'a iletmesi gerekiyor. Hemen ardından takımların kurulmasıyla başlayacak olan Global Game Jam Türkiye, oyun tasarımı, programlama, görsel tasarım, iletişim, senaryo ve müzik gibi pek çok disipline kapısını açıyor ve kayıt yapanlar arasından 50 katılımcıya dünyayla birlikte ve aynı anda oyun geliştirme fırsatı sunuyor. Başvuruları kaçıran veya seçilemeyenler de, etkinliğin başında yapılacak seminerlere ve sonunda yapılacak ödül törenine katılabilecek.

Global Game Jam, Türkiye organizasyonu için yeterli tüm bilgiyi sağlayabilmek ve oyun geliştiricilerini bu tür uluslararası etkinliklere teşvik etmek amacıyla her türlü bilgiyi etkinliğin internet sitesinden düzenli olarak duyurulacak. Adresi de verelim tabii: www.ggjturkey.org

Tüm katılımcılara şimdiden bol şans diliyor, sonuçları merakla bekliyoruz.





AĞLASAM SESİMİ DUYAR MISINIZ?

Prince of Persia'nın yapımcısı Ben Mattes açtı ağzını ve öyle de devam etti. Haksız da sayılmaz. Mattes'in derdi, her ne kadar aksi de söylense, oyun sektörünün yeniliklere kapalı bir kitle olması. "Yıllar yılı, özellikle devam oyunlarının, birbirinin kopyası olmasıyla ilgili bin türlü eleştiriye maruz kaldık. Ama görüyoruz ki tüm yapılanlar boşa gidebiliyor. Öyle tutarsız ve acımasız eleştirilerle karşılaşıyorsunuz ki tüm emekleriniz boşa gitmiş gibi hissediyorsunuz. Oyuncularda da aynı garip tepkileri görebiliyorsunuz." Yeni Prince of Persia'nın acımasız eleştirilere maruz kalmış olması Mattes'i oldukça üzmüşe benziyor.

BİLGİSAYAR OYUNLARI BEYNE İYİ GELİYOR



Desteksiz atıp oyunları kötüleyenlerden o kadar yorulmuşuz ki bu tip haberlerin gelmesi insanı bir hoş ediyor doğrusu. Illinois Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nden Dr. Arthur Kramer'ın yaptığı araştırmaya göre oyun oynamak, yetişkin ve yaşlılarda beyin fonksiyonlarının daha düzgün çalışmasını sağlıyor. Kramer test sürecinde *Rise of Nations* oynattığı yaşlıların beyin fonksiyonlarında artma olduğunu kaydediyor. 60 ve 70 yaş arası 40 kişiyi toplayan Kramer, deneklerin yarısına kitap okutmuş, yarısına da oyun oynatmış. Bir ay sonunda deneklere bir dizi test uygulayan Kramer, oyun oynayan deneklerin hafıza, anlama ve odaklanmalarında belirgin üstünlükler görmüş. Ve sonunda da bu bilgileri verilendirmiş. Dr. Kramer belki de *Rise of Nations* yerine *Red Alert 3* koymalıymış sistemlere. Belki de tek taşla iki kuş vurabilirdi, ha?

PAZARIN BİTİ KANLANDI

Xbox Live Arcade'e bu ara gelen oyunun haddi hesabı yok. Eidos'un yaptığı Puzzle Arcade oyununda 800 Microsoft puanına oyunu indirebiliyor ve 35 adet resimden dilediğinizi seçip parçaları birleştirmeye başlayabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra oyun Xbox Live Vision adı verilen kamerayı da destekliyor. Yani herhangi bir yerin resmini çekip oyuna atarsanız, Puzzle Arcade bunu sizin için dağıtıyor, siz de toplamaya çalışıyorsunuz. Bildiğiniz üzere XBLA 2008 senesini tam anlamıyla zaferle kapatmıştı. Basından son derece yüksek notlar alan oyunlar, yapımcı şirketlere oldukça yüklü miktarlarda paralar kazandırdı. Her ay bir yerden ATOMculara illa ki sesleneceğiniz. 'Arcade' diyoruz, huuu...



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Artık bizim de bir şarkımız var!

Oyungezer'in hikâyesinin bir soundtrack'i de var artık. Sevgili Fatih'in yazdığı, bestelediği, seslendirdiği ve kaydedip gönderdiği Oyungezer şarkısını DVD'mizden dinleyebilirsiniz.

Küçük gezegen daha da büyüyor

Oyun odamızın gülü Little Big Planet'ın eklentileri düşmeye başladı. Yeni karakterler, yeni çıkartmalar, yeni dekorlar ve oyun odasında tüketilecek daha fazla saat. Ühü, dergi yapacaktık?

Uzaya gidildi ama...

Tabula Rasa'nın sonuna gelinmiş olması elbette ki kötü bir haber ama oyunu artık bedavaya oynayabiliyorsunuz. Ne yapalım, bari bununla avunalım. Ölüm gününe kadar Tabula Rasa bedava!

Dejenerasyon

Resident Evil'ın nihayet kayda değer bir filmi var. Evet, yeni animasyon Degeneration'dan bahsediyoruz. Oyunla hiçbir alakası olmayan ucuz aksiyon filmlerinden sonra çölde vaha bulmuş gibi olduk.

Krizimsi

Bir süre "aman canım, krizde herkes eve kapanacak, oyun sektörü kârlı çıkacak" dedik ama ufaktan büyük oyun firmalarının hisselerinin düşmeye başladığını gördük. Uzak olsun, en kısa zamanda bitsin.

Kaybolmuş lanetliler

GTA IV'ün eklenti paketinin fragmanını seyredip de ağzı sulanmayan kalmış mıdır merak ediyoruz. Sinir bozucu olansa bu paketin sadece Xbox 360'a özel olacak olması. Paranın gözü kör olsun.

Vah ki ne vah!

TimeSplitters serisiyle gönlümüzü fetheden bağımsız İngiliz firması Free Radical Design kepenkleri kapattı. Bakalım yeni projeleri kim devralacak?

Kurtar bizi sayın okur

Kar yağdı, dergide mahsur kaldık. Arabalarımız çalışmıyor, elektriklerimiz kesiliyor, kurabiyelerimiz bitmek üzere. İmdak!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

OYUNEZER!

HİÇ Mİ OYUN OYNAMAZ OYUNLARI YAPANLAR?

Stratejiiiii! "Bana strateji buluuun!" diye haykırasım geliyor. Bütün bir sene yüzüne bakılası adam gibi strateji oyunu çıkmaz mı yahu? Geliştiriciler konsola verdikçe kendini, strateji türünü unuttular iyice. İple çekiyorum şu 2009'u. Ah bir gelsin Empire: Total War, Starcraft 2, Men of War seneye sadece strateji oynayacağım valla. Ama 2008'in de hakkını yemeyelim. En azından bu sene düzgün iki üç RYO oynayabildik. Pardon iki üç mü dedim? Üçü fazla olmuş, iki tane düzgün oyun var işte. Biri Fallout 3, diğeri Fable 2. Yılın en iyi 10 oyunu içinde ikisi de kuşkusuz, ikisi de çok güzel oyunlar ve bu sene RYO açlığımızı doyurmayı başardılar. Ama gelin görün ki ikisi de eksik oyunlar.

Bir oyun ne kadar güzel olursa olsun tam olamıyor bazen. Mesela Peggle, Zuma gibi küçük oyunlar bile tam, bitmiş, olmuş hissi verebiliyor. Oynadınız mı şurasını da şöyle yapalarmış demiyorsunuz. Little Big Planet ve GTA 4 bize gösterdi ki aynı hissi büyük oyunlarda da yaşamak mümkün. Ama ne Fable II için söyleyebilirim bunu ne de Fallout 3 için. Hatta gariptir ki ikisini birleştirsek ancak bir oyun edermiş gibi geliyor bana (ne oyun olurdu be ama!).

Hatta bu iki güzel serinin geleceğini garanti altına almak için somut bir önerim de var. Lionhead'i bir odaya kapatıp bir sene Fallout 3, Bethesda'yı bir odaya kapatıp bir sene boyunca Fable II oynatalım. Emin olun 3 sene sonra bize çok daha sağlam, çok daha bitmiş oyunlarla gelecekler.

TODD HOWARD İLE SÖYLEŞİ

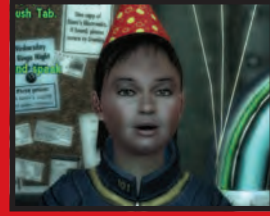
Bak Todd kardeşim, tamam Fallout güzel oyun ama ne ruhsuz dünya yaratmışşınız be! Bütün karakteriniz hortlak be. Hepsinin yüzünde bir Ray Charles ifadesi. Ruh diyorum Todd, tepki diyorum. Left 4 Dead'in zombileri bile daha renkli karakterlerdir yahu. Barda adam infaz ediyorsun, yanındakiler dönüp bakmıyor bile. Hani tepki, hani his? Gel bak bu Fable II, şimdi kasabanın meydanındayım, basit bir şeyler yapalım, kılıç çekelim mesela. Bak korktu herkes, kaçıyor. Neden? Çünkü ortalık yerde kılıç çekersen millet korkup kaçar. Senin oyununda nükleer bomba patlatıyoruz kimsenin ruhu duymuyor be, yuh! Sen hâlâ piyasadaki tek rakibin Might & Magic sanıyorsun herhalde. Azıcık başını çıkar kumdan da elalem ne oyun yapıyor bir bak. Duygu var artık, karakter var.

PETER MOLYNEUX İLE BİR GÜN

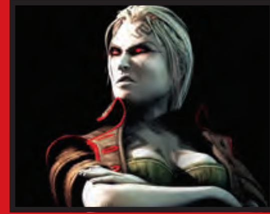
Peter abicim gel sen de. Bak seviyoruz seni, şahane oyunlar yapıyorsun ne güzel, abicim ne zaman vazgeçicen bu iyi-kötü meselesinden? Black & White'dan beri sündürdün sündürdün cılkını çıkardın. Bırak zorlama, beceremiyorsun işte. İyi karakterle de oynasan oyunu aynı, kötü karakterle oynasan da. Aman iyi oynadım, bir de kötü oynayayım demez ki kimse buna, ne anlamı kaldı? Karikatür çizip dur boyuna sen paşam. Gel bak Fallout diye bir oyun yapmış Todd kardeşin. Tamam, karakterler odun biraz, takılma orasına. Ama bak bizi nasıl ahlaki yol ayrımlarında bırakıyor dımdızlak. Bak bu kampta iki çocuk var kurtaracağımız, kapıdaki adam diyor ki köle tüccarı olmam lazımmış girmek için. Şimdi köle ticaretine mi girsem, ki ters bana, iyi bir çocuğum ben, yoksa bu adamdan başlayarak kamptaki herkesi kessem mi? Bu köle ticareti nedir, içerde nasıl karakterler bekliyor beni merak da ediyorum. Eğer iyi adam olmayı seçersem oyunun bu kısmı komple gidecek. Ama sorun değil, bir de kötü kalpli adam yaratır ve bu işlere de girerim. Anladın mı şimdi iyiyi kötüyü Peter abicim? Kötüyüm diye boynuzum çıkmıyor, derim kararmıyor, ama oyun değişiyor. Hikayem değişiyor. Senin aynı kapıya çıkan iyi-kötünden farklı bu. Tamam oyunlarını masal gibi yapmayı seviyorsun, bari masallardaki iyiler kötüler olsun. Kaotik iblis olup da dünyayı kurtarmayalım bir zahmet.

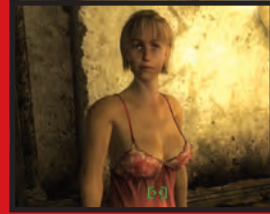
Ha bu arada Todd, bir bakar mısın? Şraaakkk! Bu dana kadar evren yapıp da hikayenin sonunda iki kalem gezmemize izin vermediğin için. Kütüreeek!!! Bu da yarattığınız denyo baba karakteri için. Tamam şimdi dönün birbirinizin oyununu oynayın, bir daha istemiyorum böyle kepazelik.

Kızım Ubisoft Montreal'i ara, Far Cry 2 ve Prince of Persia'nın yapımcılarını bekliyorum acilen. Sabaha burada olsunlar. Bir de arşivden STALKER ve God of War'u çıkarıver.


Hor görmeyin bizi. Bizim hiç karakterimiz olmadı abiii...


Feci kötü karakter oldum be! Yıkıcam dünyayı yıkıcam.


Grrrr... Dünyayı kurtarayım, kötülere haddini bildireyim, grr...


İyiyle kötü arasında seçim yapma zamanı. Hımm napsak?


Yok radyasyon değil kardeş, zamanında Fable'da çok kötülük yaptım.

AYIN EZENİ


Tuğbek Ölek

Sırçadan yapılmış köşkünde ve bir eli Left4Dead 'de, bir eli LBP'de yaşayıp giden Tuğbek, arada bir tebdil-i kıyafet sokağa iner, sıradan oyunları oynar, metroya biner, pazardan üç tanesi 15 liraya tişört alır ve çocuklara leblebi tozu ısmarlar. O özel günlere ait izlenimlerini biriktirdiği Ezişname isimli bir çalışması da bulunmaktadır ancak toplumun henüz bu metinlerin tamamını birarada görmeye hazır olmadığına inanıyoruz ve sadece bazı kısımlarını OGZ aracılığıyla sevenlerine sunmayı tercih ediyoruz.

• London , UK • Madison, USA • Madrid, Spain • Newport, Wales • NYC 1, USA • NYC 2, USA • Orlando, USA • Ottawa , Canada • Paris, France • Perth, Australia • Pittsburgh

Global Game Jam Türkiye

Dünya ile aynı anda oyun geliştirmek ister misin?

www.ggjturkey.org

48 saat içinde Türkiye'den 50 kişi

Dünya ile aynı anda oyun fikirlerini hayata geçiriyor!

Sen de katıl! Yeteneğini tüm dünya görsün!



Tarih: 30 Ocak - 1 Şubat 2009 arasında
Yer: Metutech-ATOM
İletişim: Elif Buğdaycıoğlu
metutech-atom@metutech.metu.edu.tr
elifbb@gmail.com
0532 223 06 05







www. globalgamejam.org











USA • Raleigh, USA • Rio de Janeiro, Brasil • Rockville, USA • San Francisco / Silicon Valley, USA • Santa Cruz, USA • Sao Carlos, Brasil • Savannah, USA • Sault Ste Marie, Canada • Tel Aviv, Israel • Thurles, Ireland • Toronto, Canada • Vancouver, Ca

nada • Waco, USA • Utrecht, The Netherlands • Albany, USA • Ankara, Turkey • Athens, USA • Albuquerque, USA • Atlanta 1, USA • Atlanta 2, USA • Angouleme, France • Aust

in, USA • Baltimore , USA • Boston , USA • Cape Town, South Africa • Caracas, Venezuela • Charlotte, USA • Chicago, USA • Copenhagen, Denmark • Dallas, USA • Detroit, USA • Glasgow, Scotland • Hamar, Norway • Hamilton, New Zealand • LA, USA

EMPIRE
TOTAL WAR

AMERİKA'YI CHRISTOPHER COLUMBUS BULDUYSA, EMPIRE: TOTAL WAR DA BENİM KEŞFİM! -KAAN ALKIN

Savaş, savaş asla değişmez. Kapsama alanına girdiğinden beri çarpışmaya devam ediyoruz. Yoğun top atışı altında yazdıklarımın son satırlarım olmasından korkuyorum. Sinan'ın gemileri yoğun iş yükünü taşımayıp battı. Tuğbek halen saldırılarına devam ediyor. Top salvoları sonuç vermedi. Steam hesabımı korumayı şimdilik başardım. Rüzgâr yönünü değiştirmeden bu sulardan uzaklaşmamda fayda var. Ateşkes uzun sürecek gibi görünmüyor. Empire: Total War'un piyasaya çıkmasından aylar önce, ilk kopyası elimde. Hayatıma mâlolsa bile Oyungezerlerime bu kutsal emaneti ulaştırmalıyım. Savaşın değiştiğini ve savaş Total War'sa değişmeye devam edeceğini bildirmeliyim.

Oyunun ofis kapısından girdiği anda başlayan hengamenin ortasında DVD'yi kapmayı ve bilgisayarıma ulaşıp oyunu kurmayı başardım. Ne yalan söyleyeyim, Empire'la ilgili hayallerim arasında oyunun Steam üzerinden çalışması yoktu ama önemli değil, ne de olsa elimdeki bir Total War oyunuydu ve her şeye değerdi. Değdi de. Ama detaylara geçmeden önce şunu hatırlatmalıyım: Elimizdeki bir ön inceleme versiyonu olduğu için oyunun birçok eksik ve ulaşılamayan özelliği var şimdilik. O yüzden sadece görebildiklerim hakkında yorum yapacağım, vakti geldiğinde Empire'ın kutsal kitabını yazma hakkımızı saklı tutarak. >>





>> ROAD TO INDEPENDENCE

Total War bildiğiniz gibi iki ana ekrandan oluşuyor. Biri sıra tabanlı, birimlerimizi ilerlettiğimiz, şehirlerimizi geliştirdiğimiz, diplomatik ve ticari kararlarımızı verdiğimiz strateji haritası. Diğeriyse gerçek zamanlı olarak çarpıştığımız savaş haritası. İşte bu haritalardan ilkinde, yani strateji bölümünde ciddi ve köklü değişiklikler yapılmış. Oyunun genel yapısı ve sevilen formülü korunurken, biraz da oyuncuların istekleri doğrultusunda bir şeylere dokunmuş Creative Assembly.

Ön incelemeye aldığımız bu versiyonda, ana senaryonun Road to Independence isimli üçüncü bölümünü oynama imkânı bulduk. 1775 yılında İngiliz askerlerinin Lexington'da koruculara ateş açmasıyla resmi olarak başlayan Amerikan bağımsızlık mücadelesinin ilk günlerini yaşadığımız bölümde, hikâyeden çok daha ilgi çekici, çok daha şaşırtıcı unsurlar var, ben size onları anlatayım. Öncelikle teknoloji, birim ve şehir geliştirme işlerinin kökten değiştiğini görmek bir an yüreğimi ağzıma getirdi diyebilirim. Ancak ana formülü bozmadan daha iyi hale getirmeyi başarmış yapım ekibi. Peki neler değişmiş?

Serinin önceki oyunlarında, örneğin bir bina dikmek için önce şehri seçer daha sonra alt panelden Construction'a tıklar ve açılan pencerede inşa etmek istediğimiz binaları seçerdik. Empire: Total War'un gelişime farklı bir yaklaşımı var. Bina ve birim üretimi yanında ordu, ajanlar ve altyapı başlıkları da orta panele taşınmış. Yani artık ekranın yarısını kaplayacak bir üretim sayfası kullanmamıza gerek yok. Şehirdeki mevcut binalar bu bölümde görüntülenirken bir üst versiyonu, maliyeti ve kaç turda inşa edileceğine ait bilgiler hemen altında görüntüleniyor. Buna bir de imleci bina üstünde tutarak gördüğümüz "ne işe yarar" verilerini ekleyin, sonuçta sayfalarca açıklama okumak yerine son derece kısa ve öz bir şekilde bilgilenmiş oluyoruz. O binanın hangi birimleri üretmeye yaradığı, bölgenin gelir durumu, vergilerin ve ordunun nasıl etkileneceği de bu bilgilere dahil.

Binaların bir kısmı da ana şehirden ayrılmış ve kendi inşa sıralarına sahip ama siz o bölgeyi ele geçirdiğinizde bu binaların da kontrolünü almış oluyorsunuz. Elimizdeki sürümde örneğin okul ve limanların şehirden ayrı olarak geliştirildiğini gördük. Geliştirme ve birim üretimi de yukarıda bahsettiğim sistemi paylaşıyor ve üretebileceğimiz birimlerle üretim sırasını yine orta panelden görebiliyoruz. Birimlerle ilgili asıl büyük değişiklik, artık kendi birliklerimizin başına bir general atayabiliyor oluşumuz. Bir birliği seçip "general ata" dediğimiz zaman birlik içinden bir asker, subay rütbesiyle birliğin başına geçiyor ve korumaları da yanında hediye olarak geliyor. Lidersiz orduların başımıza açabileceği dertlerden de böylece kurtulmuş oluyoruz. Orduya moral veren generalimizi ayrıca bir şehirde olmasak bile birim üretmek için kullanabiliyoruz. İlgili şehrin nüfusundan düşülen askerler, doğrudan yanımıza gelip birliğe katılabiliyor. Böylece üret-taşı-birleştir angaryasına katlanmak zorunda da kalmıyoruz.

Şehir dışında yer alan binalar arasında ticaret noktaları ve çiftlikler de bulunuyor. Haritada gördüğümüz, ticareti yapılabilir binaların üstüne tüccarımızı dikmek yerine buralara ufak binalar konduruyoruz artık. Bu binaları da daha yeni versiyonlarıyla değiştirerek gelirimizi artırabiliyoruz. Küçük birer kasaba olarak kabul edilen bu noktalara garnizonlar yerleştirebiliyoruz. Hem gelir kaynağı, hem barınak hem de bölgeyi gözetlemeye yarayan bir üs olarak oldukça kullanışlılar.

DEVLET KARAYOLLARI

Bir şehri seçtiğimizde karşımıza çıkan bir diğer yeni seçenek *Infrastructures*. Elimizdeki sürümün bize tanıdığı 20 turluk ömürden dolayı işin

ŞCR / Creative Assembly

Büyük çıkışını Total War oyunlarıyla yapan ekip aynı yolda devam ediyor.

Shogun: Total War (2000)
İlk Total War oyunuydu. Bilgisayarlarımızı, aklımızı ve kalbimizi fethetmişti. Hâlâ durduramıyoruz.

Spartan: Total Warrior (2005)
Total War motoruyla aksiyon denemeleri de bulunan ekibin Spartan'ı fena değildi.



1- Düzenli ordu da buraya kadarmış. Klon savaşları başlasın. Umarım oyunun son halinde birimlerin suratlarına biraz renk ve çeşit gelir.

2- Ağır topların icadından sonra sur dikmenin pek bir anlamı kalmadı (Osmanlı vazgeçmedi sur sevdasından, o ayrı). Ateşli silahlarla sokak çatışmalarıysa savaş tarihinde yeni bir kanlı sayfa açtı.





EMPIRE'DA SAVAŞLAR YEPYENİ BİR HAVAYA BÜRÜNMÜŞ DURUMDA AMA BUNUN SEBEBİ MEKANİĞİN DEĞİŞMESİ DEĞİL. SAVAŞ TEKNOLOJİLERİNDE BARUT DEVRİ BAŞLADIĞINDA DÜNYADA NELER OLDUYSA OYUNDA DA O OLUYOR...

nerelere varacağını görmemiz mümkün olmadı ama infrastructures başlığı altında şimdilik yollar ve güncellemeleri yer alıyor ve ana üretim sırasından ayrılmak dışında bir numarası varmış gibi görünmüyor. Öte yandan *infrastructures*'ın kelime anlamı sadece *altyapı* değil, *savunma* anlamına da geliyor. Eğer varsa savunma binalarımızı da bu bölümden inşa ediyor olabiliriz.

Birim üretiminde de benzer bir durum söz konusu. Askerler Army başlığı altında yer alırken diğer birimler sadece ilgili binalarda üretilebiliyor. Yeni tanıştığım ve derhal sinir olduğum Gentleman birimleri örneğin sadece *college*'larda üretilebiliyor. Bir nevi casus olan eğitimli centilmenlerimizi kullanarak düşman ordu ve şehirleri hakkında bilgi alabiliyor, gizlice şehirlere girip belli binaları sabote etmelerini isteyebiliyoruz. Bu beyefendiler, rollerine fazla kaptırıp düşman karakterleri düelloya da davet edebiliyorlar. Kamuya açık suikast girişimlerini bu yöntemle gerçekleştirerek eğlence sektörüne de katkıda bulunuyorlar. Casus-katil kırması kendileri, hem de en kibarından.

İLK HEDEFİNİZ ATLANTİK!

Savaşa girdiğinizde işlerin eskisine nazaran biraz daha farklı olduğunu görüyorsunuz. Bu fark oyunun mekaniklerinde yapılan herhangi bir değişiklikten kaynaklanmıyor. Farkı yaratan savaş teknolojisinin gelişmiş, barut kullanımının yaygınlaşmış olması. Serinin önceki oyunlarında geliştirdiğiniz ve ustalıkla uygulayabildiğiniz taktiklerin ne kadar etkisiz kaldığını görünce eminim ki benim gibi sizler de üzüleceksiniz. Fakat boşuna üzülüyorsunuz, bu kötü değil. Aksine strateji ustalarını kamçılayacak, gaza getirecek bir durum. Ateşli silahların etkin bir şekilde kullanılmaya başlamış olması, birliklerin görüş açısını, dizilişini ve daha birçok konuyu eskisinden çok daha önemli hale getiriyor. Düşmanı atlı birliklerle çevirip yanlardan ya da arkalarından saldırarak darmadağın etmek pek mümkün değil. İşi zorlaştıran, birimlerin birden fazla amaca hizmet edebiliyor olması. Atlılarınızla arkadan çevirdiğiniz bir piyade birliği normal şartlarda kolay bir rakip olsa da bir iki saniye>>





1- Biz oynarken hava bozmadı ama geri kalan her şeyin aynen resimdeki gibi göründüğüne ben kefilim.

2- Siper arkasındaki askerleri vurmak da onlara ulaşmak da bir hayli zor. Atlılar siperleri aşarsa korkmayın, süngü takmış piyadelerin atlılar karşısında halen şansı yüksek.





>> içinde süngü takıp mızraklı birlikler kadar etkili olabiliyor atlılarınıza karşı.

Savaş alanındaki diğer bir büyük değişiklikse arazi kullanımı. Çarpıştığınız bölgelerde yer alan duvarları, kayaları siper olarak kullanabildiğiniz gibi, piyadelerinizi binalara da yerleştirebiliyorsunuz. Binalara yerleşen askerleri temizlemek de bir hayli güç. Bu tür bir savunma hattına karşı en güçlü silahımız toplar. Eğer çevrede siper olarak kullanabileceğimiz bir şey yoksa kendi siperlerimizi yapmamız da mümkün.

Savaş sırasında gözümü rahatsız eden tek şey birimlerin tamamının (subaylar hariç) birebir aynı olması. Tamam, düzenli ordu sonuçta, üniformalar falan tabii ki birörnek olacak ama tüm suratların aynı olması ve klon ordularıyla savaşa girmek (hele ki *Medieval 2*'den sonra) suratımı ekşiten tek sorun oldu. Total War'u Total War yapan savaş sahneleriyse neyse ki yerli yerinde. Muhtemelen oyunun henüz tamamlanmamış olmasından kaynaklanan duraksamalarla karşılaştığım da oldu ama birliklerin birbirine girdiği anlar her zamanki gibi harika görünüyor.

DENİZLERE AÇILMANIN VAKTİDİR

Sıra geldi hepimizin en çok beklediği bölümden bahsetmeye. Creative Assembly bizi yıllarca süründürdükten sonra ilk büyük deniz çıkartmasını Empire'la yapıyor. Deneme sürümünün sunduğu tek çarpışmada beş gemimizle, yine beş gemiden oluşan İngiliz donanmasının karşısına dikiliyoruz. Savunan taraf olmamıza rağmen yılların özlemiyle derhal saldırıyoruz ve görüyoruz ki kara savaşlarında kullandığımız sistem denizde de aynen geçerli. Birimlerimizi karadakiyle aynı şekilde seçip aynı şekilde hareket ettiriyoruz. Fazladan düşünmemiz gereken tek şey rüzgâr. Son derece basit ve alışıldık görünüyor değil mi? Fakat çarpışmalar ona tıkla saldır, buna tıkla saldır demekle geçmiyor, çok daha derin bir sistem söz konusu. Creative Assembly, deniz savaşlarının kilit noktasını, yani "hareket kabiliyeti üstün olan savaşı kazanır" prensibini kesinlikle çok iyi çözmüş. Denizdeyken mikro yönetim de kara savaşlarına nazaran çok daha önemli hale geliyor. Yapay zekâ, emirlerinizi harfiyen yerine getirse bile geminin sağdan mı yoksa soldan mı manevra yapacağına karar vermek bile dağlar kadar fark yaratabiliyor. Tüm gemilerle tek tek uğraşmak kimilerine angarya gibi ya da fazla zor gelebilir. Ben şahsen bu durumdan büyük bir haz aldım. Arayüze yapılan bir iki eklemeyle gemiler üzerindeki hakimiyetimiz olabildiğince artırılmış. Akıntı ve rüzgârın sürekli etkilediği gemilerimize sadece fare kullanarak manevra yaptırmak kesinlikle kolay değil ama arayüzdeki tuşlar olası bir işkence olabilecek bu işin önüne geçiyor. Yelkenleri indirmek, tam yol, iskele, sancak tuşları yardımıyla gemimizi savaş alanında rahatlıkla konumlandırabiliyoruz. Özellikle gemilerin birbirine fazla yaklaştığı anlarda hem düşmanı atış alanına sokabilmek hem de diğer gemilerin toplarının önünde kabak gibi durmamak adına bol bol ince ayar yapmak gerekiyor. Senaryoda bize verilen gemilerin beşi de farklı tipte, farklı sayıda mürettebata ve topa sahip. Böylece hem



Ben bu süngü olayından bahsetmiştim. Bak hiç dinliyorlar mı? Yürüyün aslanlar, biçin süngüsüz klonları!





hızlı ve hafif gemilerin hem de ağır ama güçlü olanların marifetlerini görme şansı bulduk. Rüzgâra da bağlı olarak hızlı ve hafif gemilerle vur-kaç taktikleri uygulamak, ağır gemilerle de son darbeyi vurmak şimdilik daha mantıklı görünüyor.

Gemilerin aldıkları hasar tipleri gibi bizim kullanabildiğimiz top mermilerinin tipleri de farklı. Kullanabileceğimiz üç tip top mermisi bulunuyor. Gülleler, zincir ve misket salvoları gerçekleştirebiliyoruz. Gülleler daha çok geminin gövdesine zarar verirken, misket salvoları mürettebatı temizlemek için birebir. Zincirlerle de gemilerin direklerine ve yelkenlerine hasar vererek hareket kabiliyetlerini kısıtlamaya çalışıyoruz.

Moral faktörü de gemilerde biraz daha farklı işliyor. Sadece gemilerini kuşatmak, mürettebatın moralini bozmak için yeterli değil ama nüfusu azaltmayı başarırsanız topları daha yavaş doldurmaya başladıklarını, daha seyrek ateş edebildiklerini ve yelken indirme-kaldırma olayının da (ki hemen hemen her manevrada gerçekleşen bir durum bu) sekteye uğradığını göreceksiniz. Gemisi ağır hasar alan ya da silahlarının büyük çoğunluğu hasar gören bir kaptan, beyaz bayrağı çekiverebiliyor. Mürettebatınıza güveniyorsanız, düşman mürettebatını da salvo atışlarıyla yıprattıysanız, bordalamayı da deneyebilirsiniz elbette. İki gemi yan yana geliyor, kancalar atılıyor, mürettebat diğer gemiye atlayıp göğüs göğüse çarpışmaya girişiyor. Gemilere bordalamak tek tuşa baksa da pek kolay değil, incelik ve dikkat

İKİ GEMİ YAN YANA GELİYOR, KANCALAR ATILIYOR, MÜRETTEBAT DİĞER GEMİYE ATLIYOR VE SICAK ÇARPIŞMA BAŞLIYOR. İŞTE GÖRMEK İÇİN YILLARDIR BEKLEDİĞİMİZ TOTAL WAR SAHNESİ!

gerektiriyor. Mesela benim yaptığım gibi hareketsiz kıldığınız bir gemiye bordalamaya kalktığınız ve tam gemileri yan yana getirdiğiniz anda toplarının halen çalışır durumda olduğunu acı bir şekilde fark edebilirsiniz.

Gemilerin batma anları da oldukça hüzünlü. Tayfanın tek tek denize atladığını izlemek, enkazın ufak ufak suya gömülüşü, denizin ortasında kurtarılmayı bekleyen insanların çaresizliği savaşın kaçınılmaz kaderini tüm detaylarıyla görmenizi sağlıyor.

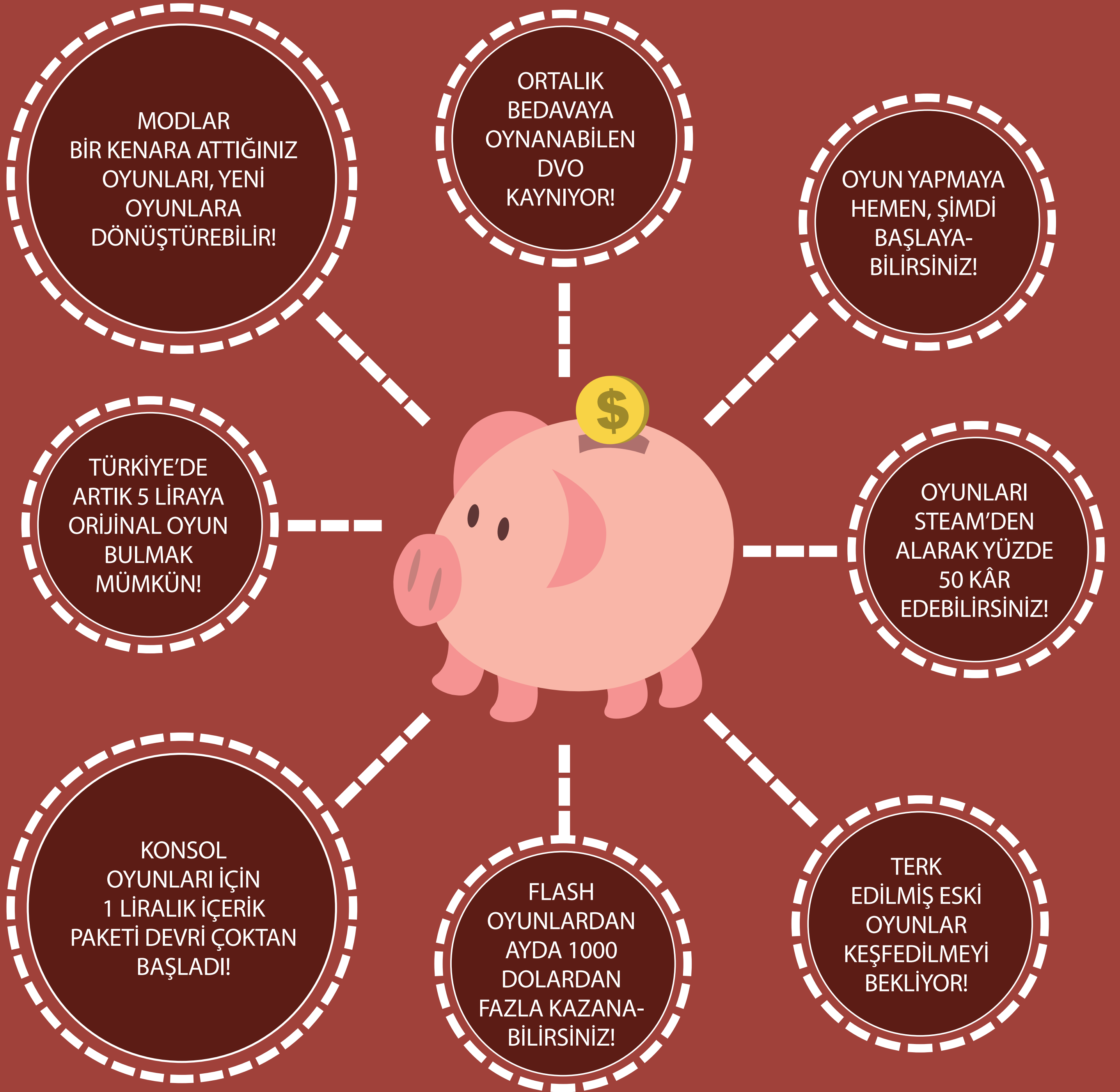
Senaryo içerisinde gemi savaşlarına giremediğimden esir alma, yağma ve benzeri konularda yorum yapamayacağım. Öte yandan oyunun tam sürümünde denizde yaptıklarımızın etkisini siyasi ve ticari açılardan göreceğimiz kesin. Kesin olan başka bir şeyse benim denizden fazla ganimet kaldıramayacak oluşum. Bana kılıcını bir kez çeken herkes ölmeli ama beyaz bayrak çeken gemilere saldıramıyoruz mesela. Zaman zaman bordalamamıza izin veriliyor. Ancak gemilerin bir diğer hoşluğu, iskele ve sancak tarafında bulunan toplarını kontrol edebiliyor olmamız. Bir mermi tipi seçip topları doldurabiliyor, istediğimiz anda da ateşleyebiliyoruz. Hem çarpışamayacak durumdaki gemileri batırmak hem de bordalamadan önce son bir misket salvosu yapmak için oldukça kullanışlı. Oyunun yarattığı çarpışmaların her yönünü böylece kontrol edebiliyoruz.

SAVAŞ VE SONRASI

Oyunun tamamını görmemize ne yazık ki hâlâ en az üç ay var ve ön inceleme versiyonunun başardığı tek şey de açlığımızı biraz daha körüklemek oldu. Tablo güzelliğindeki deniz ortamı, şehirleri ve savaş alanları Total War serisinin zaten başarısından kuşku duymadığımız grafik departmanının işini gayet iyi yaptığını gösteriyor. Amerika'nın bağımsızlığıyla sınırlı kalmayan ve dünyanın yine büyük bir kısmını içine alan Empire: Total War, adına yakışır bir oyun olacağını üstüne basa basa söylüyor şimdiden. Dini, siyasi, ekonomik ve politik savaşların ne şekilde gerçekleşeceğini oyunun son halinde göreceğiz artık (siyaset dediğin 20 turda yapılmaz). Yeni üretim sistemi, teknoloji ağacı ve teknoloji geliştirme sistemi, yeni birimleri ve tarihin bugüne kadar Total War eli değmemiş bir döneminde, yeni Total War'la buluşmak üzere.

KISACA

Tür: Strateji
Yayıncı: Sega
Çıkış Tarihi: Mart 2009
Web Sitesi: www.totalwar.com



OYUNCUNUN KRİZİ YENME REHBERİ

KİM DEMİŞ BEDAVA ETİN YAHNİSİ YAVAN OLUR DİYE? - SİNAN AKKOL

Aylardır kafamızı nereye çevirsek "burada kriz var!" ibaresi görüyoruz. Sabah akşam birileri atıp tutuyor, yazıp çiziyor. Ama sonuç değişiyor mu? Hayır. Kaçan kaçtı bir kere (nereye?). Peki aile bütçesini sarsmamak için oyunumuzdan kısmak zorunda mıyız? Hiç de bile.

Sevgili dostlar, bugün burada, bu zorlu günlerde oyunlardan geri kalmadan cebinizde biraz daha fazla para kalmasının yollarını anlatmak için toplanmış bulunuyoruz (aranızdaki bazı cingözlerin "gidin torrent asılın" dememizi beklediğini biliyorum, avucunuzu yalarsınız :) onu zaten bilen biliyor, biz kanuni yollardan nasıl daha ucuza oyun bulabileceğinizi anlatacağız şimdi size).

BEDAVA ETİN YAHNİSİ BAL GİBİ OLUR

Atasözlerimiz "ucuz etin yahnisi yavan olur" diye öğütler. İçimizdeki bir his, bir şeye para veriyorsak, onun bedava olan benzerlerinden daha kaliteli olacağını tembihler. Oysa bu, kapitalist dünyanın cebimize giren parayı çakozlamak için kulağımıza fısıldadığı safsatadan başka bir şey değildir. Bittabii ki ucuz etin de gayet güzel bir yahnisi olabilir. Etin fiyatı değil, kalitesidir önemli olan.

İşte bu yüzden 2009, bedava ve bağımsız (indie) oyun yapımcılarının yılı olacak. Küçük ölçekli, bol sayıda ama aralarında en sıkı oyuncunun bile dibini düşürme kapasitesi bulunan oyunlarda büyük bir patlama yaşanacak. İki kişi tarafından ve sadece 150 bin dolar harcanarak yapılan *Braid*'in ve yine 2 kişinin eseri olan *World of Goo*'nun "2008'in en iyi oyunları" listelerini ve büyük oyunları zorlaması bu değişimin sadece başlangıç aşaması. DS ve Wii'deki *DeBlob*'ı, hayatına Flash oyun olarak başlayan *Castle Crashers* ve *N+*'ı, *Sam & Max*, *Strong Bad* gibi bölümler halinde yayınlanan macera oyunlarının başarısını saymıyorum bile. Bunda hem yeni sistemlerin bu tür geliştirme takımlarına olan sıcak duruşunun, hem de yeni nesille birlikte AAA kalite oyun geliştirme maliyetlerinin büyük firmaların bile gözünü korkutacak rakamlara ulaşmasının, çoktan başlamış oyunları durdurmasalar da yeni büyük bütçeli oyunlara girmekten çekinmelerinin payı büyük.

Büyüteci elimize alıp daha da küçük oyunlara bakalım bir de. Belki inanmayacaksınız ama günümüzün çoğunu karşısında geçirdiğimiz internet tarayıcılarımızda da artık çatır çutur oyun oynayabiliyoruz. Eğer Flash oyunları *Yeti Olympics*'te bıraktıysanız, büyük şeyler kaçırıyorsunuz demektir. Flash oyunlar o kadar ilerledi ki, artık bir rol yapma oyunu, sayfalarca satırlık metin içeren bir adventure gibi girift oyunlara, save ve leaderboard sistemlerine rastlıyoruz. Hiçbir exe kurmanıza gerek kalmadan, patronun veya laboratuvar asistanının gözünün önünde kaçamak yaptığınız küçük web tarayıcı oyunları, geleceğin en fazla oynanan oyun platformu olma yolunda hızla ilerliyor ve grafik olarak değilse bile, oynanış olarak kaliteleri büyük ağabeylerine hızla yaklaşıyor.

Ha tabii gelecek yıl çıkacak *Quake Live* ve *Battlefield Heroes*'un sadece tarayıcı üzerinden ve bedava oynanacak olmaları gerçeğini de göz ardı etmeyelim lütfen. Etme, etme dedim! Sen arkadaki, bak hâlâ göz ardı ediyorsun!



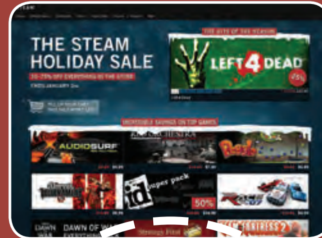
GARİP İSİMLİ OYUN CENNETİ: KONGREGATE.COM

İsmini ilk öğrendiğimizden beri Firefox'a "kongragate" yazarak siteye bir türlü girememeyi başarmaya devam ediyoruz. Eğer bu yanlış isimde bir site açsaydık, şimdiye kadar hitlerden gelecek reklam gelirleriyle köşeyi dönmüştük (bir de "Gamil" var tabii, e-maillerimi sürekli www.gamil.com'dan kontrol etmeye çalışıyorum).



Korkarım aynı şeyi siz de yapacaksınız. Ama yılmayın sakın! İsmini doğru yazın ve bu siteye girin. Çünkü içinde on binden fazla Flash oyun var ve "Flash oyun" deyince aklınıza nasıl bir çerçöp deryası geliyorsa, tam tersi burada. Sıkı oyuncuları resmen bala üşüşen arılar gibi çekecek özellikleri var sitenin. Her şeyden önce, oyunların hepsine bağlı olan bir achievement sistemi var. Böylece, en basit gözüken Flash oyunlarında bile (ki bunların sayısı oldukça az) hırs yapıp daha da başarılı olmak için uğraşıyorsunuz. Achievement sisteminden kazandığınız puanlarla övüncünüz, XBox Live'dakine kıyasla daha az kalıyor tabii. Kongaragatu (ne var?), patron her kafasını çevirdiğinde Alt+TAB'la geçtiğiniz şey olacak, bakın göreceksiniz.







SEPET SEPET YUMURTA

Bu dosyayı hazırlarken birden tıkınasım geldi ve dışarı çıktım. Markette hemen kasanın yanında bir sepet dolusu DVD dikkatimi çekti. Genellikle gerzek aksiyon filmleri kuşağından kopan ne kadar film varsa buraya doluşurken, çok şaşırtıcı ama bu sepetin ağzına kadar oyunla dolu olduğunu gördüm. Sonra birden, birçok müzik markette vs. bu sepetlerden olduğunu hatırladım ve kendi kendime "*ulan niye şaşırıyorsun ki her şeye, kalıbının adamı ol biraz!*" dedim. Kasiyer kızın garip bakışları altında (dışımdan demişim o cümleyi) 9,90 liraya *Pathologic*'i satın aldım ve ofisin yolunu tuttum... Yalnız unutmayın, bu sepetleri eşeleyerek çok iyi oyunlar bulmanız pek mümkün değil, genellikle Rus ve Orta Avrupa yapımı oyunlar çünkü. Yani bu sepette *Crysis* bulamazsınız, 5 liraya alamazsınız, boşa beklemeyin… Veya bekleyin ya, umut güzel bir hayvandır (adı Umut olan herkes beni sokak ortasında evire çevire dövmesin şimdi?).

İşin bir de dijital download kısmı var tabii. Valve'ın Steam servisi kendisini aştı indirimler konusunda. Hemen her hafta sonu çok özel bir kampanyası oluyor. "15 liraya *Unreal Tournament 3*, 7 liraya *STALKER*, 150 liraya *Left 4 Dead* dahil tüm Valve oyunları" gibi korkunç indirimlerle karşımıza çıkıyorlar. Sizi bilmem ama ben Steam'i Windows'un "açılışta çalıştırılacak" programları listesinden hiç çıkartmıyorum ki bu kampanyalardan sürekli haberim olsun.

FREE-2-PLAY DVO'LAR

Aylık ücreti olan devasa online'lar iyi hoş ama ay sonunda kredi kartı ekstresi geldiğinde cüzdanımızda yarattığı 30 liralık boşluk hiç de hoş değil (*Arthas*, sözüm sana!). Üstelik bir de dükkâna kadar gidip satın falan almanız gerekiyor. Amaaan, kim uğraşacak şimdi?

O zaman uğraşmayın siz de! Ne de olsa ortalık oynaması bedava olan (Free-2-Play) DVO'lardan geçilmiyor. Devasa online'larda 3-4 yıldır batının "aylık ücretli" iş modeline karşılık, doğunun (özellikle Kore ve Çin menşeili oyunların) "isteyene bedava, para ödeyene ayrıcalıklı" iş modeli daha bir tutulmaya başladı. Tamam, F2P oyunlar görsel açıdan da, içerik ve metin kalitesi açısından da batılı kardeşlerinin kalitesine ulaşmış değiller (Allah aşkına, hiç mi metin yazarı yok Kore'de, Çin'de?). Yine de içlerinde kaliteli olanları yakaladığınızda denememek için bir mazeretiniz olamaz. Ne de olsa indirmesi bedava.

EN İYİ 10 FREE-2-PLAY

Ortalık o kadar fazla çer çöp Free-2-Play oyunla kaynıyor ki bunları tek tek indirmek ve denemek apayrı bir eziyet haline gelmiş durumda. Ama arada çok iyi bir tanesini yakaladınız mı, takılıp kalıyorsunuz.



PERFECT WORLD: Malezya yapımı, gelişme potansiyeli çok yüksek bir F2P. İnsanların bu oyun için World of Warcraft'ı bile terk ettiğini söyleyelim, siz anlayın. (***www.perfectworld.com***)



GUILD WARS: Bu sayfadaki kardeşleri kadar bedava değil, sonuçta gidip kutusunu satın almanız gerekiyor. Ama bir kez aldınız mı, aylık ücret yok! İnanması güç olsa da, geçmişte WoW ile birlikte "Yılın Devasa Online Oyunu" ödülünü paylaşmıştı. (***www.guildwars.com***)



RAPPELZ: Bu ayki DVD'mizde verdiğimiz Rappelz, bazı metinlerindeki aksaklıkları saymazsanız, neredeyse aylık ödemeli DVO'lar kadar kaliteli bir oyun. Denemek için sizi tutan ne? (***rappelz.gpotato.com***)



WURM ONLINE: Java'da hazırlanmış, topluluk özellikleri üzerine yoğunlaşmış bir DVO. Kendi evinizi, etraftan topladığınız hammaddelerle yapmakla işe başlıyorsunuz. Alışıldık "grind-fest" oyunlarından değil anlayacağınız. (***wurmonline.com***)



SILKROAD ONLINE: Ülkemizde uzun süredir oynanan Silkroad Online, oldukça bilinçli bir Türk topluluğuna sahip. Geçen ay Kore'de Silkroad Online PvP dünya ikincisi bile olduk. (***www.joymax.com/silkroad***)



WORLD OF KUNG FU: Çok değişik bir MMO. Meslekler yerine, herkes bir Kung-Fu tekniğiyle başlıyor ve daha sonra bu teknikleri geliştiriyor. İleri seviyelerde kendi DoJo'nuzu açıp newbie'leri eğitmeye başlıyorsunuz. (***www.worldofkungfu.com***)



ROSE ONLINE: Fazla söze gerek yok, Ragnarok Online'ın yapımcılarından, ticari yapım DVO'ların kalitesinde bir F2P daha. Grafikleri bu listedeki tüm oyunlardan daha iyi. Kesinlikle oynanmalı. (***www.roseonlinegame.com***)



PIRATE KING ONLINE: Şirin, izometrik 3D grafikli bir F2P. Korsan teması Karayip Korsanları sayesinde hep gündemde kalacak gibi görünüyor. (***www.piratekingonline.com***)



RAN ONLINE: Grafik tarzı ve oynanışıyla anime sevenleri yakalayabilecek kalitede bir DVO. (**ranonline.e-games.com.ph**)



FLY FOR FUN: Ragnarok Online tarzı F2P'lerden hoşlananların keyif alacağı bir oyun. Karakterler çalı süpürgesi ve halı gibi şeyleri kullanarak uçabiliyor. (***flyff.gpotato.com***)

KENDİ OYUNUNUZU YAPIP PARA KAZANIN

Bu yılın en başarılı oyunlarından biri Braid. Yapımcısına 150.000 dolara malolmuş ki 10 milyonların konuştuğu oyun yapım sektörü için bu, devede kulak. Ancak tek bir kişi için yine de büyük bir para.
O kadar paranız olmayabilir veya oyun yapımı konusunda *Braid*'in yapımcısı *Jonathan Blow* kadar tecrübeli olmayabilirsiniz ama sizin bile yapabileceğiniz oyunlar var. Flash oyunlardan inanılmaz paralar kazanılıyor artık. Ufacık bir Flash oyun yapıp, bunu *Kongragate*, *ArmorGames* gibi sitelere koyduğunuzda, çeşitli sponsorlar, ürünlerinin reklamını oyun içinden yapmak isteyen firmalar kapınızı çalmaya başlayacaktır. Oyununuzu lisanslayıp kendi dillerine çevirerek sitelerine koymak isteyenler de çıkabilir. Kalitesi ve popülaritesine göre bir Flash oyundan, 150 dolardan başlayıp 2500 dolara kadar lisans ücreti alabilirsiniz. Tabii eğer "oyunun içindeki linklerin ve reklamların kaldırılması, başka bir dile tercümesi, oyunun kaynak kodunun da satılması" gibi ayrıntılar da işin içine girerse, tek başınıza yaptığınız 4. veya 5. oyundan 6000 ila 7000 dolar arası para kazanma şansı bulabilirsiniz.

Tabii bu, oyununuzun potansiyel bir müşterinin dikkatini çekmesine bağlı. Biraz şans, biraz da tanıtım becerisi gerektiriyor. Ama bu piyasada büyük bir açlık, büyük bir talep var ve arz, asla yetmiyor.

"Ooo, kalite kontrolüyle, müşteriyle falan uğraşamam ben hafız" diyorsanız boşverin para kazanmayı. Bir şeyler üretmenin verdiği heyecanı yaşamak da ayrı bir tatmin. Hep tüket hep tüket, nereye kadar değil mi?

Bunun için gidip MCSE sertifikası almanıza da gerek yok; ortalıkta kullanımı kolay bir sürü oyun yapım programı var. Bunların en popüleri, *Adventure Game Studio*. AGS ile yapılmış en az bir oyunu her ay DVD'mizde görüyorsunuz zaten. Bu programla oyun yapanlar işi o kadar ilerletti ki artık adventure dışında oyunlar bile yapar oldular.



AŞILAMA YOLUYLA OYUNLARI CANLANDIRMAK

Evet evet, biliyoruz. Elinizdeki her oyunu bitirmeye bile zaman bulamıyorsunuz. Ne kadar çok oyun çıkıyor değil mi takip etmeniz gereken? Ama bazı oyunlar var ki bunları bitirdikten sonra rafa kaldırmaya gönlünüz el vermese de, başka çareniz olmuyor. Çünkü bitmiş işte. Yapımcıların sizin için kurduğu dünya ve onun içerisindeki her ayrıntı tüketilmiş. Artık orada bulunmanın pek bir manası yok sizin için.

Sonsuza kadar oynamak isteyeceğiniz az sayıdaki açık-dünya oyununu (*GTAIV* mesela) hariç tutun, ne kadar güzel olursa olsun bir oyun dünyasında amaçsızca dolaşmak pek de keyifli değildir. İşte tam da bu noktada imdadınıza modifikasyonlar yetişiyor. Oyun oynamakla yetinmeyen yetenekli amatörler tarafından hazırlanan bu "gayrı resmi eklentiler" oyunları daha keyifli hale getiren ufak tefek değişiklikler yapmaktan tanınmayacak hale getirmeye, hatta bir FPS'yi bir strateji haline getirmeye bile kalkışabiliyorlar! Ne yazık ki okul veya işten arta kalan zamanlarda amatör bir şekilde başlanan bu projelerin çoğu tamamlanamadan rafa kaldırılıyor. Ancak normalin üstünde azim ve emek gösteren ekipler o kadar başarılı olabiliyor ki, büyük firmalar tarafından havada kapılır hale geldiler.

DLC DENİLEN ZIMBIRTI

Peki bu mod dünyası sadece PC'lerde mi cıvıl cıvıl? Hayır efendim, PSN ve 360 Live Marketplace de giderek zenginleşen birer eklenti cennetine dönüyor. Son yılın en çok duyduğunuz ama belki de ne olduğunu hiç merak etmediğiniz kısaltması olan DLC'lerden (Down-Loadable Content) bahsediyorum. Kâh Burnout Paradise için motosiklet ve gece gündüz döngüsü olurlar, kâh Metal Gear Solid 4 Online için yepyeni haritalar ve skin'ler… Tabii DLC'ler ticari eklentiler olduğundan PC modlarının bedava olma avantajına sahip değiller (aralarında bedava olanları da var ama). Ama delisi olduğunuz bir oyunu bitirip de "şimdi neye saldırsam" diye düşünmeye başladığınızda, yeni bir oyuna tonla para yatırmak yerine eski dostunuza can üflemek üzere kredi kartımızdan eksilecek 2-3 lira canınızı pek de acıtmayacaktır.

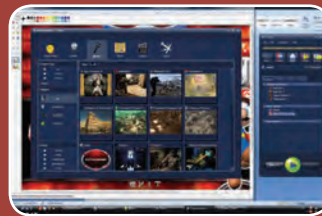
BEN YAN GELİP YATANZİ, OYUNU SEN YAPANZİ

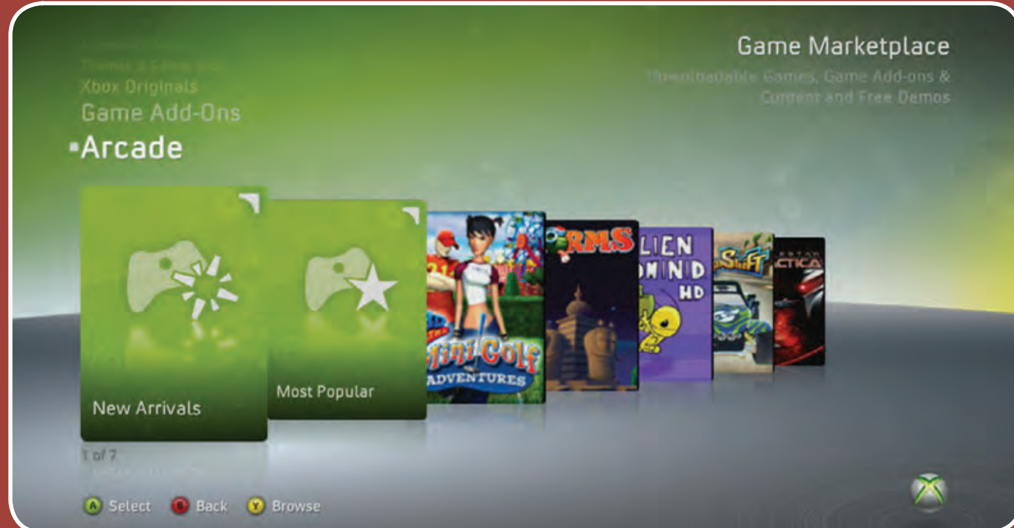
Bu da yeni bir trend. Temel bir oyun yaptıktan sonra, oyuna eklenen "editörler" sayesinde, oyunun içeriğini genişletme işini tamamen oyunculara bırakıyor yapımcılar. Tabii kulağa geldiği gibi öyle "tembel yapımcı" işi değil bu, tam tersine işini en iyi bilen yapımcıların oyunlarına eklediği, sağlanması hiç de kolay olmayan bir ayrıcalık. Mesela bu yılın bu konudaki öncüleri, başta *Little Big Planet* olmak üzere *Spore* ve *Far Cry 2* idi. Düşünsenize, bir tarafta sınırlarından dışarı çıkamadığınız bir oyun var ve her şey yapımcının kontrolü altında. İçeriği oyuncular tarafından yapılan (user created content) oyunlardaysa, üzerinde dilediğimiz değişikliği yapabilme gücüne sahibiz… Bu gücü eline alan kişinin ilk yapacağı şey ne olur? Tabii ki çeşitli cinsel organlar yaparlar! Aylardır Sporepedia moderatörleri bitap düştü, bir sürü ucube yaratığı ayıklayıp silmekten. Ancak *LBP*'da öyle aparatlar yapıldı ki, oyunun yapımcıları bile hayrete düşüyor.

Şimdi de esas bomba *Fallout 3*'ün yeni yayınlanan G.E.C.K. araç kiti sayesinde patlamak üzere. Zaten muhteşem olan oyuna, takıntılı oyuncu topluluğunun neler yapacağını hayal bile etmek istemiyorum (veya *Oblivion*'a gelen kusursuz modları düşündükçe, deli gibi istiyorum). Aha da şuraya yazıyorum bakın, 1-2 yıla kalmadan birisi ilk iki *Fallout*'u, *F3* motoruyla yeni baştan yapmış olacak. Aha da yazdım!











EN İYİ MOD KAYNAKLARI

Moddb.com: Bütün oyunlar (konsollar dahil) için çıkmış/çıkacak tüm modların takibinde tek adres olarak size yeter. Sadece hangi oyun için mod aradığınızı yazın ve çıkan yüzlerce mod arasında kendinizi kaybedin.

Crossus: "Valve'ın Steam'i full oyunlar için neyse, mod meraklıları için de Crossus odur" diyerek her şeyi özetler, arta kalan zamanımda da sıcacık bir kakaolu süt hazırlamaya gidebilirim mutfağa. Ama yapmıyorum. Çünkü Crossus, birkaç kelimeden fazlasını hak eden bir program. İçerdiği 1411 bağımsız oyun, 433 mod ve çeşitli oyunlar için 1126 harita sayesinde kurcalamaya bir başladınız mı sonsuza kadar oyun içeriği derdinden kurtuluyorsunuz. Bilgisayarınızda kurulu olan oyunları ve desteklediği oyunlar için kurduğunuz modları ayrı ayrı listeleyip çalıştırabilir, hatta modcuların en büyük derdi olan "güncelleme"yi de unutabilirsiniz. Çünkü hangi modun yeni versiyonunun çıktığını takip edip otomatik olarak güncelleme de yapabiliyor. Hepsi bu sanmayın! Crosus, multiplayer modlar için size uygun sunucuları araştırıp, tek tıkla girmenizi de kolaylaştırıyor. Modları "karışık işler" sınıfından alıp bu kadar basite indirgeyen bu şaheser yazılıma www.isotx.com/crosus adresinden ulaşabilirsiniz. Tek derdi, Moddb'deki kadar farklı oyun için modlara destek vermemesi.

ABANDONWARE

Her şeyin politik olarak doğru ve "yasal" olması için yırtınırken, telif haklarını koruma konusunda çizmeyi aşan firmalara dur denilen, çizginin çekildiği alana girdiniz dostlar. Abandonware, İngilizce kelime anlamı "terk etmek" olan abandon kelimesinden türetilmiş bir terim ve çok eski, artık yapımcısı tarafından satılmayan ve de hiçbir şekilde desteklenmeyen oyunları tanımlamak için kullanılıyor. Ama yapımcı firmalar bu konuda o kadar ketum ki "bir yazılımın tamamen herkese açık hale gelmesi için, yapımının üstünden 70 yıl geçmesi gerekir" gibi kanunların arkasına sığınıyorlar. Ve böylece, zamanında bu oyunların orijinalini edinmiş, parasını ödemiş ama şimdi elindeki kaset/CD bozulmuş insanların hakkını yiyorlar. Bu hesaba göre Allah izin verdiyse, 2064'te hepimiz *Doom*'u oynamış olacağız. Ne harika değil mi?



Açıkçası, yapımcıların bu ketumluğuna karşı sert bir şekilde karşı koymak için terk edilmiş eski oyunların yeni nesil oyunculara ulaşmasının tek yolu olan Abandonware site ve sistemlerini sonuna kadar destekliyoruz. Yaşasın Abandonware!

www.abandonia.com

Eski DOS oyunlarının neredeyse tamamını (CD versiyonu olanlar hariç) bulabileceğiniz bir kaynak site. DOSBox'ınız yanınızda olsun ama site size DOSBox'la çalışıp çalışmayacağını, oyunun Windows uyumu olup olmadığını da gösteriyor. Meraklısına not: Eğer varsa aynı sayfada oyunun C64 ve Amiga versiyonlarını da bulabiliyor, Abandonia Frequency adındaki alt sitede, gezdiğiniz eski oyunların müziklerini dinleyebiliyorsunuz. Yalnız pis ESA (Entertainment Sofware Association), bazı oyunların indirilmesini yasaklamış. Abi bırakın ya, 22 yıl öncesinin adventure oyununu indirmemizden hangi firma "ticari zarar" görecek Allah aşkına ya! *Maniac Mansion* oynayamayacak mıyım ben? Kızdım yine bak!

www.cdosabandonware.com

Burada da korkunç bir arşiv var. Gerçi tüm ihtiyacınızı Abandonia karşılayacaktır ama orada pis ESA'nın indirilmesini yasakladığı oyunları buradan çatır çatır edinebilirsiniz.

EMULASYON

Şimdi tutup da yılların kurt oyuncularına "bakın emulasyon şudur budur" diye ahkâm kesecek değiliz. Haddimiz değil. Ancak ucuza (bedava) oyun oynamanın en keyifli ve en "ulaaan nerden nereye gelmişiz haa!" dedirten şeklidir –ki daha ukala olanlarımız buna "nostaljik olmak" diyor. C64 ve Amiga başta olmak üzere, PlayStation 1'e kadar aklınıza gelebilecek tüm eski sistemlerin emulatörü var piyasada. Ama bu emulatörler kendi başına bir işe yaramaz. Çalışmaları için mutlaka ait oldukları sistemin ROM dosyalarına ihtiyaç duyarsınız ve bu ROM dosyalarını kullanmak % 90 oranında yasaktır. Tabii elin 20 yıl öncesinin bilgisayarının işletim sistemini yasak tutmanın da ketumluktan başka bir açıklaması olamayacağına göre, Çarşı buna da karşı. İnternet adını verdiğimiz yeni geliştirilen ve pek az kişinin bildiği teknolojiyi kullanarak bütün eski sistemlerin ROM'unu bulabilirsiniz (Google > Search > C64 ROM).

Sıra geldi en iyi emulasyon programlarını ve onların oyunlarını nereden bulabileceğinizi öğretmeye:

SİYAH EKRANLARIN ÇAĞINA DÖNÜŞ: DOSBOX

Günümüzün Windows sistemlerinde çalışmayı çeşitli nedenlerden reddeden eski klasikleri ehlileştirecek program budur. OGZ DVD'mizde de bulabileceğiniz bu programı kullanmak için her şeyin ikonlar ve fare aracılığıyla halledilmediği, bilgisayarlarla iletişimin sadece yazı yazarak gerçekleştirildiği zamanlara biraz olsun aşina olmalısınız. (C:\cd..) komutunun ne işe yaradığını bilmiyorsanız Google'da "DOS for Dummies" diye aratmaya başlatın…

Uzun lafın kısası DOSBox, 7 disketle bir oyun çektiğimiz günlere götürecek bizi… Oyunları da bu dosya konusunun içinde bir yerlerde yazdığımız ***www.abandonia.com*** sitesinde bulabilirsiniz, bir uğrayın.

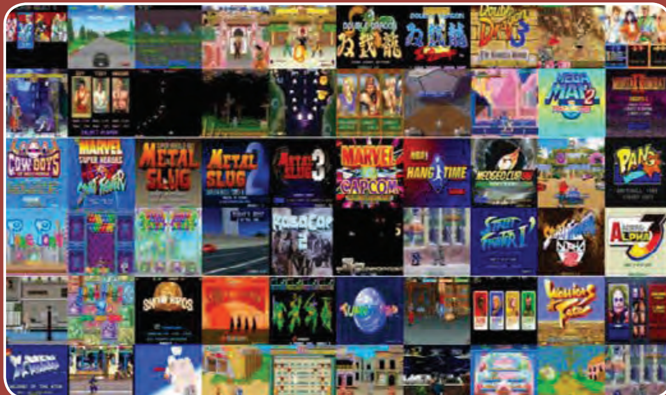
EMULATÖRLERİN AĞASI: MAME

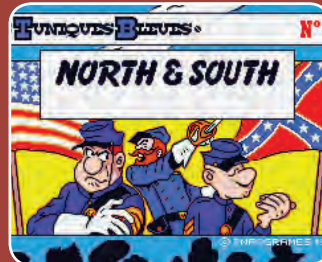
Yaklaşık olarak 11.000 oyun ve ROM'u emule edebilen MAME, emulasyonu oldukça kesin olarak yapabilmekte. Neredeyse pikseli pikseline eski sistemde nasıl görüyorsanız, MAME'de de aynı şekilde görürsünüz. 1970'lerin başından PlayStation 1'e kadar olan hemen her sistemi emule edebilen MAME'yi ***mamedev.org***'dan indirdikten sonra, aradığınız her türlü oyun ve sistem ROM'unu da ***www.rom-world.com*** adresinden edinebilirsiniz.

ESKİ GÜZEL GÜNLER: C64 VE AMIGA

Hepimiz Commodore ve Amiga dönemini yaşadık. Hayır efendim, yaşadık! Sen de yaşadın, evet! 1990'ların başında bebek bezi takıyor olman bu gerçeği değiştirmiyor. Yaşıyor muydun? Bitti! Tartışmaya lüzum yok!

Öhüm, bu eski ve güzel zamanların oyunlarını oynayacak kadar büyük olmayabileceğiniz veya babanızın size Amiga almamış olabileceği gerçeğini de değiştirmiyor tabii (zavallı Tuğbek :(Hem de bugün doğum günün). Bu yüzden şu iki emulatörü derhal indirin ve kurcalamaya başlayın: C64 ve tüm Commodore modelleri için ***Vice (www.viceteam.org)***, tüm Amiga modelleri içinse ***WinUAE (www.winuae.net)***. WinUAE'yi çeker çekmez *Project X*, *Chaos Engine*, *Cannon Fodder* ve *Populous 2*'yi ***rom-world.com***'dan indirip oynayın da, oyun görsün gözünüz gönlünüz.







ESKİMİŞ BİLGİSAYARLARINIZA CAN VERİN

"Leralayooom!..." diye dolaşan eskicileri evinize çağırıp eskimiş bilgisayarınızı yaşlı gözlerle vermeden önce, sözümüze kulak verin. Ultra eşek olmadıkça, yeni nesil oyunlarda zorlanan bir bilgisayarın bile hâlâ sıkılacak suyu vardır. Elbette DirectX 10 gerektiren bir oyunu onboard işlemciyle oynamaya çalışıyorsanız hiç şansınız yok. Ancak 1-2 yıl önce aldığınız bilgisayara çekeceğiniz ufak numaralarla % 10-20 daha iyi performans almamak için bir neden yok.

Şimdi burada tutup da sıfırdan overclock rehberliği yapacak değiliz size. Organize Sanayi bölümümüzü düzenli olarak okuyorsanız, orada Kaan usta zaten geçtiğimiz aylarda çeşitli optimizasyon ve overclock rehberleri verdi (bkz. Oyungezer Kasım 2008 sayısı, Vista Optimizasyon Rehberi, AMD Fusion), hazırlamaya da devam ediyor. Sizin yapmanız gereken, hiç overclock'tan anlamıyorsanız, ekran kartınıza uygun "otomatik overclock" programlarını indirmek. Nvidia için RivaTuner var mesela, çeşitli anakart ve ekran kartı modelleri için yapımcıları bu tür optimizasyon araçlarını sitelerinden bedavaya veriyorlar zaten. Anakartınızın ve ekran kartınızın modelini yapımcının sitesinde aratarak bu araçlara ulaşabilirsiniz. AMD-ATI içinse, CPU ve GPU arasında iş yükünü dağıtan AMD Overdrive, AMD Boost ve ATI Catalyst Auto-Tune gibi programlar sayesinde performans artışı sağlamanız mümkün.

Bilgisayarınızdan ucuza daha çok performans almanın yolu ise, ona biraz daha bellek almaktan geçiyor. Bilgisayarınıza 30 dolara alacağınız 1GB'lık bir RAM, en yavaş halka olan HD erişimini azaltacağı için performansınızı % 20-25 artırmaya aday. Tabii bu bedava bir upgrade olmadığı gibi, her RAM de her anakartla veya sahip olduğunuz diğer RAM'lerle uymayabilir. Bir bilene sormakta fayda var (bkz. Kaan).

Eski sisteminizi rahatlatacak her şeyi yapın: Kullanmadığınız program, oynamadığınız oyun, eski resim, dosya vs. ne varsa temizleyin. Daha sonra Scandisk ve ardından Defrag programlarını çalıştırarak, bölünmüşlüğün yarattığı performans düşüşünü düzeltin. Sakın ha, XP'de bile zorlanma işaretleri gösteren bilgisayarınıza Vista kurmayın, performans kaybı ağlatır adamı.

HİÇ Mİ ÜMİT YOK DOHTUR BEY?

Eğer elinizdeki makine hakikaten çok eskimişse, onu da paraya dönüştürmenin yolu var. İstanbul Kadıköy sahilde bolca bulunan "İkinci el PC parçaları alınır/satılır" dükkânlarında bilgisayarınızı parçalatıp ufak ufak satabilirsiniz. Veya daha çalışır ve iş görür haldeyse, gittigidiyor.com üzerinden satışa çıkartabilirsiniz. Ama en güzeli, çalışır durumdaki eski bilgisayarınızı ihtiyacı olan bir okula hediye etmek olacaktır. Veya eski PC'yi daha küçük bir kasaya toplayıp hoparlörünüzü ve TV'nizi de buna bağlayarak şık bir medya oynatıcı haline getirebilirsiniz. Veya oyuncunun kralıyım ben diyorsanız sırf emulasyon için kullandığınız bir MAME bilgisayarı bile yapabilirsiniz.

Ama hepinizin işine yarayacak esas tavsiyem, evde iki veya daha çok bilgisayar varsa (gözünüz doysun) en eski bilgisayarınızı download işlemleri için kullanın. Bazen bilgisayarınız günlerce açık kaldığından download'lar elektrik faturanızı ciddi şekilde ağırlaştırır. Ekran kartı ve güç kaynağı zayıf bir PC'yi bu işe adamak, elektrik faturanızı ayda 10-15 lira hafifletebilir.

HÂLÂ ÇOK PARANIZ VARSA YAPABİLECEKLERİNİZ

Oyun almayı bırakmayın. Görüştüğümüz firmaların tamamı "aman kriz var" korkusuyla orijinal oyuna harcama yapmaktan kaçınmaya başlayacak oyuncuların esas kriz sebebi olacağından bahsediyor. Tamam, ortada dünya çapında, herkesin etkilendiği bir kriz var ama krizin kendisinden çok, ekonomist ve sansasyon meraklısı habercilerin her gece şişirdikleri "kriz vaaaaar!" korku balonu zarar veriyor. Parası olduğu halde patronlar "kusura bakma, kriz var" diyerek işçi çıkartıyor, borcu olan aynı bahaneye sığınıp borcunu ödemiyor falan. Biz de elektrik faturasından nasıl tasarruf edeceğimizin hesabını tutarken elbette sokağa çıkıp para saçacak değiliz. Ancak hiçbir şey almayarak topyekun elimizi çekmemiz, oyun sektörüne gerçek bir darbe vuracaktır. Siz harcamalarınızı kestikçe, zaten 2-3 tane olan distribütör firma, zaten az olan getirdikleri oyun sayısını daha da aşağıya çekecek. Hacimler düşecek. Oyun satışları azalacak. Birbirini tetikleyen bu döngü yüzünden, belki de 2009'da beklediğiniz oyunların çoğu pazara orijinal olarak giremeyecek.





Çıkıp büyük müzik marketleri gezerseniz, çok da eski olmayan bazı klasiklerin ne kadar ucuza satıldığını görünce hayrete düşebilirsiniz. 9 liraya kadar inen orijinal oyun fiyatları, artık tezgâh altından oyun almayı da anlamsız hale getirdi. Elbette 2008 yapımı oyunlar hâlâ pahalı ama bu durum orijinali 9 lira, kopyası 6 lira olan DVD9'a kaydedilmiş hafif eski bir oyunun hâlâ gidip de kopyasını almak için bir sebep değil. Bunun arkasındaki sadece bir zihniyet meselesi, parasızlık değil.



BİT PAZARINA NUR YAĞIYOR

Siz yeni nesil bir konsol için para biriktiredurun, eski nesil konsollar gözünüzün önünde ama görmüyorsunuz değil mi? Şu anda bir PS3'ün fiyatı 1.000 liranın üstünde bir hayal olabilir sizin için ama aynı paraya tam bir oyun cennetine sahip olabilirsiniz. Nasıl mı? Eğer yurtdışından alışverişten korkmuyorsanız (ki korkmanız için pek neden yok artık) ***ebay.com***'dan bir Gamecube'ü 25 dolara (30 lira) alabilir, yanına da konduracağınız 5-6 oyunla, toplam 100 dolara muhteşem bir Gamecube arşivi oluşturabilirsiniz. Alacağınız oyunlar da tabii ki *Resident Evil* 0 ve 1'in yeniden yapımı, *MGS Twin Snakes*, *Eternal Darkness*, *Zelda Windmaker* ve *Zelda: Twilight Princess* gibi muhteşem Gamecube exclusive'ler olmalı.

Eğer internetten alışveriş gözünüzü korkutuyorsa *darty.com.tr*'den yepyeni bir PlayStation 2'yi 99 liradan alabilirsiniz. Ama PS2 oyunları Türkiye'de hâlâ pahalı, oyunları mutlaka yurtdışından alın ki kârlı çıkasınız. Mesela yine eBay'den *Guitar Hero 3*'ü gitarıyla birlikte 30 dolara, *God of War 1-2*, *Shadow of Colossus*, *Persona 4* ve *MGS 2-3*'ün her birini 10'ar dolardan ucuza alabilirsiniz. Tek bir kişiden topluca alırsanız da, kargo ücreti solda sıfır kalacaktır.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms
> **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları
> **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer
> **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy
> **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun
> **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London
> **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band
> **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması
> **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins
> **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking
> **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter
> **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler
> **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within
> **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi
> **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire
> **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi
> **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath
> **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3
> **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri
> **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi



MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two
> **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> **TAM ÇÖZÜM:** Assasin's Creed süikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** Üç çekirdekli işlemciler
> **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe



TÜKENDİ

TEMMUZ 2008
DIABLO 3
> **İNCELEME:** Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race Dri[illegible]
> **DOSYA:** [illegible] Days Raporu, Call of Duty 5
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** ATI 4800 Ekran Kartı
> **MGS4 ve Prince of Persia Posteri**



AĞUSTOS 2008
CRYSIS WARHEAD
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> **DOSYA:** Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> **TAM ÇÖZÜM:** MGS 4, Dracula Origin
> **DONANIM:** OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> **DVD'DE:** E3 Özel Bölümü



EYLÜL 2008
SOUL CALIBUR 4
> **İNCELEME:** Soul Calibur 4, Bionic Commando Rearmed > **DOSYA:** Games Convention 08, Geleceğin Oyun Teknolojileri
> **OYUNBOZAN ÖZEL:** 2008'in tüm önemli oyunlarının hileleri
> **DONANIM:** Radeon HD 4870 X2, Sound Blaster X-Fi > **DVD'DE:** Mass Effect: Bring Down The Sky



EKİM 2008
SPORE
> **İNCELEME:** Spore, Star Wars: Force Unleashed, Crysis Warhead, Stalker Clear Sky, Rockband 2
> **ÖN İNCELEME:** Heavy Rain, Warhammer Online, Dragon Age
> **DOSYA:** Playstation 3'ünüzü 320 GB Yapın, Yıl Sonu Furyası Dosyası
> **DVD'DE:** Red Alert (Full Oyun)



KASIM 2008
FARCRY 2
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow
> **İNCELEME:** Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> **DOSYA:** Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> **DONANIM:** Vista Optimizasyon Rehberi



ARALIK 2008
WoW: WRATH OF THE LICH KING
> **İNCELEME:** Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> **DOSYA:** Devasa Online Oyunlarda Hack
> **TAM ÇÖZÜM:** Fallout 3
> **DONANIM:** Intel Core i7

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekiler gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa max. 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00 Ghz
Ekran Kartları: Çift NVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
A Vampyre Story	-	280
Football Manager 2009	1680 x 1050 (4X AA, 8X AF)	60
GTA 4	1680 x 1050 (4X AA, 8X AF)	34
King's Bounty	1680 x 1050	115
Prince of Persia	1680 x 1050 (8X AA)	49
Rise of Argonauts	1680 x 1050	58
Spiderman Web of Shadows	1680 x 1050	34
World of Goo	-	60

RESISTANCE 2

RESİSTANCE'IMIZ ARADAN GEÇEN BİR BUÇUK YILDA BİRAZ KİREÇLENMİŞ



Grand Theft Auto IV

BU ŞEHRİN KAPISINDAN GİREN BİR DAHA ÇIKAMAZ -KAAN ALKIN

Geçmişin pençesinden kurtulmak kolay değildi. Bunu belki de en iyi Niko biliyordu. 30 yıllık yaşamında pek çok şey görmüş geçirmişti. Geçmişin hayaletlerini kovalarken, bir umudun peşine takılarak, bol keseden atmasıyla ünlü kuzeni Roman'ın sürekli bahsettiği Amerikan rüyasına kapılmış ama sonunda terk ettiğinden çok daha vahşi bir ormanda bulmuştu kendini; Liberty City'de.

Bu, Niko'nun hikâyesinin sonu değil. Zaten biz de bu hikâyeyi dinlemek için değil, bizzat yaşamak için konuk oluyoruz Liberty City'ye. Sıradan bir oyun karakteri olmaktan fazlasıyla uzak adamımız Niko'nun hikâyesinin bir parçası haline gelmek için peşine takılıyoruz. Geçtiğimiz nisan ayında konsollar için piyasaya sürülen GTA-IV, merakla bekleyenlerini biraz aşerdirdikten sonra nihayet PC'lerimizin yolunu bulmayı başardı. Niko'yla aylar önceki buluşmamızı bir kenara koyup, yeniden tanışabiliriz artık. Ancak hem oyunu hem de Niko'yu sizlere anlatabilmek için önce kendi hikâyemi anlatmam gerekiyor sanırım. GTAIV'ü daha önceki GTA oyunlarıyla birlikte anmakta zorlanıyorum açıkçası. Hatta oyunu konsol versiyonlarıyla bir arada anmakta dahi zorlandığım bir gerçek. Saatlerdir bilgisayarın başında oturmuş Niko Bellic'i, Liberty City'yi sizlere nasıl anlatabilirim diye düşünüyorum. Bu sırada yapabildiğim tek şeyse oyunu oynamaya devam etmek. Çok az filmde karakterler bu kadar derin, bir şehir bu kadar canlı, yaşamsa bu kadar komik ve aynı zamanda acımasız haliyle gözler önüne serilebilmiştir. GTA'yı GTA yapan öğelerin üzerine geçirilen gerçekçilik giysisi, oyunu oyun olmaktan çıkartıp adını bir türlü koyamadığım bambaşka bir şey haline getirmiş. Başrolleri Liberty City ve Niko Bellic'in paylaştığı, diğer her karakterin de derin ve önemli olduğu ama ne olursa olsun bu ikilinin gölgesinde kaldığı muhteşem bir aksiyon, drama, komedi, belgesel.

FIRSATLAR ŞEHRİ

Sağır sultanın bile artık bildiği gibi Rockstar Liberty City'yi yaratırken New York'u model aldı ve bu şehirde yer alan pek çok ünlü yapıyı da sanal şehre taşıdı. New York'un görsel karakterini yansıtan Liberty City'nin gerçek anlamda bir şehir olması için tek bir şeye daha ihtiyacı vardı; insanlar. Bir şehri şehir yapan binaları, sokakları değil insanlarıdır, Liberty'nin sırrı da burada. Euphoria Natural Motion motorunun da ciddi desteğiyle yaşayan bir şehir yaratmayı başarıyor Rockstar. Niko'nun hikâyesini izlerken karşımıza çıkmasalar, bir isim sahibi olmasalar da Liberty City halkı kanlı canlı karşı-

1- Şehir günün her saatinde çok hoş görünüyor. Bir de yanımızdaki gevezeden kurtulabilsek süper olacak ama mükemmel diye bir şey yoktur.

2- Liberty City'de geceler bir başka güzel, ayrıca taksi şoförlerinin kafaları da hep güzel. Binmeden önce iki kere düşünmekte fayda var.







Şehirde pek çok eğlencelik mekân bulunmasına rağmen ben polis arabalarını ödünç alıp merdivenden kaymayı her nedense hep daha eğlenceli buldum.

mızda duruyor. Gerçekçi hareketleri, kendi hallerinde yaşamları ve bitmek tükenmek bilmez gevezelikleri yanında sakarlıklarıyla da şehrin başrole oynamasını sağlayan en büyük etken olarak karşımıza çıkıyorlar. Niko'nun hikâyesi sürükleyici olabilir, oyunda yer alan karakterler derin ve orijinal olabilir ama görüyorum ki Rockstar, yanında gerçek bir şehirle birlikte sunulmadığı sürece tüm bunların bir anlam ifade etmeyeceğini fark etmiş. Niko LC'de değil Vice City'de atlasaydı gemiden, hikâyesi pek umurumuzda olmayabilirdi. Şehrin görsel, mekânsal, toplumsal zenginliği GTAIV'ün başarısındaki en önemli faktörler.

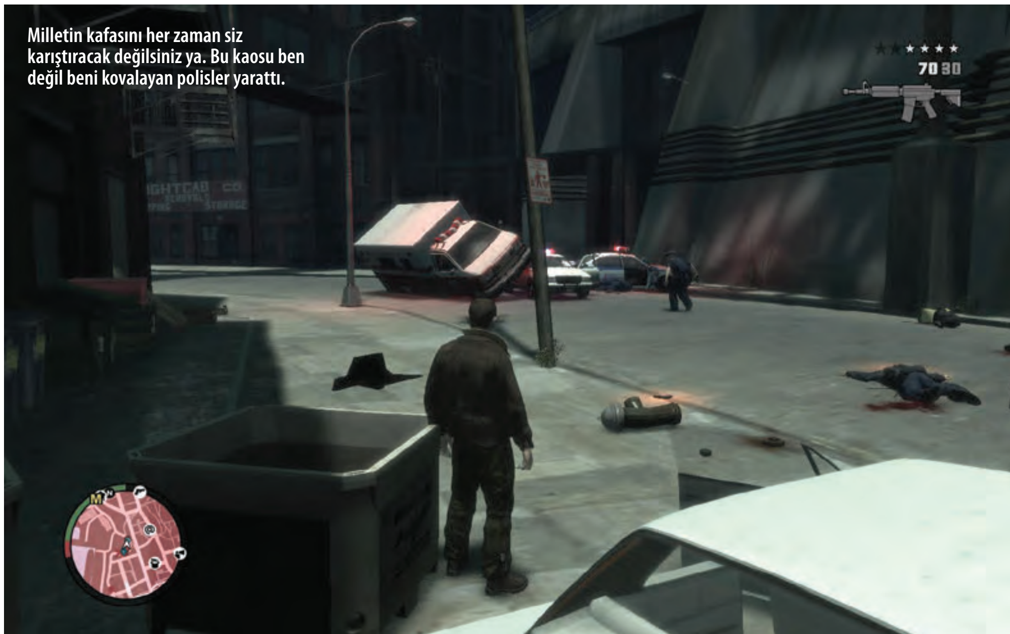
NIKO BELLIC

Niko'nun hikâyesi aslında defalarca karşılaştığımız türden, aşina olduğumuz tarzda bir hikâye. Olayların etrafında geliştiği insanlar, aslında her şeyin birbirine bağlı olması, şaşırtıcı gelişmeler önemsiz olduğundan değil, ama hikâyeyi gerçekten özel yapan Niko'nun kendisi. Niko zaman zaman taş kalpli bir caniye dönüşse de aslında sıkı sıkıya bağlı olduğu, her şeye rağmen kaybetmediği değerleri var. Para için her şeyi yapan adam rolünü oynarken her şeyi sorgulayan, elinde roketatarla bile sempatik görünebilen ilginç bir tip Niko. Amerika'ya gelişinin tek sebebinin kuzeninin yazdığı uydurma e-postalar olmadığı gayet açık. Eski bir hesaplaşmanın peşinde halen. Bu şehrin, bu hayatın, bu karakterin bizler için en acıklı bölümüyse, tümünün aslında gerçek hayatın çok büyük bir parçası olması.

DRAMA VE KOMEDİ

Oyun boyunca çevremizdeki insanların bir bir hayata veda ediyor olması hoş değil. Tamam, hepimiz öleceğiz ama mümkünse GTAIV'tekiler gibi olmasın. Niko'nun hikâyesi dramatik bir yolda ilerlerken zaman zaman patlattığı espriler yüzümüzü güldürüyor. Ortamı kahkahaya boğansa genellikle iki nokta arasındaki seyahatlerimiz oluyor. Evet, oyun içindeyken gezindiğimiz internet siteleri, reklam panoları, rastladığımız radyo ve televizyon yayınları da komik ama hiçbir şey şehrin göbeğinde sizin ya da şehir halkının yarattığı kaosun yerini tutamaz. Zaten öldüğünüzde kendinizi gülmekten yerlere attığınız kaç tane oyun sayabilirsiniz ki… Bir süredir hasta olan (acil şifalar bu arada) ve zaten zor nefes alan Berkant'ın, hem benim hem de kendi kazalarının sonunda girdiği öksürük krizleri bana yetti de arttı bile. O anlardan birinde, motosikletle daha hızını almadan bir rampadan atlamaya çalışıp aşağıdaki refüjden sektikten sonra kafa üstü yere çakılan zavallı Niko ölmedim diye sevinedursun, arkadan gelen aracın ufak bir dokunuşuyla kendini yine yerde bulur. Azrailin elinden bir kez daha kurtulan Niko yine tam sevinecekken arkadan hızla gelen taksi frenlere asılır ve duramaz. O öndekine öndeki de Niko'ya vurur ve 9 canından birini alıverir. 3000 dolarlık hastane faturası Niko'yu hayata döndürürken biz de gülmekten kırılırız ofiste.

Biz müdahale etmeden de işler ters gidebiliyor Liberty City'de. İki araç kırmızı ışık ihlalinden dolayı tokuşur. Sahipleri kavga etmeye başlar. Olay mahallinden geçen polisler olaya dahil olurlar ve ufaktan bir silahlı çatışma başlar. O anda Niko artık başrol oyuncusu değil, sokaktaki adamdır, bir köşe başında durup bu tuhaf olayı izleyebilir dakikalarca. Çünkü burası Liberty City. Başka söze gerek yok. >>



Milletin kafasını her zaman siz karıştıracak değilsiniz ya. Bu kaosu ben değil beni kovalayan polisler yarattı.

BÜYÜK EĞLENCE ÖNCESİ MİNİ EZİYET

"Çok eğlendik, kesin başımıza bir şey gelecek" mantığından yola çıktığını tahmin ettiğimiz Rockstar, oyununu korsancılara karşı güvence altına almak için olmadık taklalar atmamızı istiyor. GTAIV SecuRom kopya koruma sistemi kullanıyor. Oyunu oynayabilmek için önce geçerli bir Rockstar Social Club hesabı açmanız gerekiyor. Hemen ardından yine geçerli bir Windows Live hesabı oyunun çalışması için şart. Son olarak oyunla birlikte gelen anahtarı girerek oyununuzu çalışır hale getirebiliyorsunuz. İnternet bağlantınız yoksa çevrimdışı aktivasyon deneyebilirsiniz. Evinize internet bağlantısı almak çok daha kolay, inanın bana. Oyunu her çalıştırdığınızda hem Social Club'a hem de Windows Live'a otomatik olarak login olmanız ve oyunun birinci DVD'sini SecuRom'u mutlu etmek adına sürücünüzde tutmanız gerekiyor. Bu işlemleri gerçekleştirmek pek sorun değil gerçi. Asıl sorunu, oyunun sistem ihtiyaçlarını ucu ucuna karşılayabilen kullanıcılar yaşıyor. Çünkü siz login olayını es geçseniz bile bu programlar arka planda çalışmaya devam edecek. Hele oyunu Steam üzerinden edindiyseniz, listeye o da ekleniyor ve oyun sırasında ekstradan 3 adet program çalıştırmış oluyorsunuz. Sistem performansını düşürmek için bire bir. Peki değiyor mu tüm bu eziyete? Değiyor elbette ama ne gerek vardı yahu? Not: Oyunun olası tüm teknik ve performans sorunlarıyla ilgili bir rehber arıyorsanız, sizi Organize Sanayi sayfalarına davet ediyorum, hemen.

1- Hayır, bu resimde yolcu değil şoförüm. Haliyle benim kafam da güzel. Taksiciysen leylasın bu alemde.

2- Niko işe gidiyor. E evraklık bir işim yok, takım çantası taşıyacak halimiz de yok. Bizim meslek böyle.

1



2





Klasını konuşturan siz değilsiniz, Niko. Üstünüze başınıza dikkat edin biraz. Eli yüzü düzgün bir araba da çekin altınıza. Halk arasına çıktığınızda herkes "cool" desin arkanızda. Sonra malzeme olmayın televizyonlara.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem seslendirmeler ve muhteşem karakterler
+ Oyunun başrolünde Liberty City ve Niko olabildiğince gerçek
+ Her tür duyguyu barındıran ama en çok da güldüren bir oyun
Grafikler konsolun aksine dört dörtlük
- Oyundan maksimum hazzı almak istiyorsanız iyi bir bilgisayara ihtiyacınız var

BİR ŞEHİR DOLUSU ÇILDIRMIŞ İNSAN

GTA oyunlarında multiplayer olsun, hatta oyunun DVD'su yapılsın şeklinde kastırmıştık hep beraber. Sonra Rockstar çıkıp GTAIV'ü online modlarıyla piyasaya sürünce hepimizin sesi kesildi haliyle. Oyunun PC ve PS3 versiyonları arasında multiplayer modları açısından bir fark yok. İki platform arasındaki tek fark PC platformunda 16 değil 32 kişilik sunucular destekleniyor. Oyunun kendisi kadar eğlendiren online ortamlarda en çok rağbet gören modlar (tüm mod çeşitliliğine rağmen) *deathmatch* ve *team-deathmatch*. Cep telefonumuzu kullanarak dalabildiğimiz online cümbüşü, tek kişilik oyunun mekaniklerini kullanıyor ama kahkaha dozu biraz daha yüksek. Liberty City'nin göbeğinde bir sürü silahlı adamın doluştuğu bir itfaiye aracıyla çöp kamyonunu, scooter üstünde kaçmaya çalışan gariban bir oyuncuyu kovalarken görünce zaten ilk kahkahanızı atıyorsunuz. Benim gibi bir otobüs bulur da takımınızın ortasına dalarsanız araca binmeye uğraşan takım arkadaşlarınızın yarattığı manzara kahkahanızı bambaşka bir boyuta taşıyor. Oyunla işiniz biterse (ki çok zor) multiplayer modlarına mutlaka biraz vakit ayırın derim.

GÖRDÜKLERİNİZE İNANMAYA BAŞLADIKTAN SONRA SIRA O BÜYÜK SORUYA DA GELİYOR: BU OYUNU KONSOLDA MI OYNASAM, PC'DE Mİ?

GTAIV maceramızın büyük kısmı kahkahalarla geçti-geçiyor zaten. Hele ki el bombalarını arabanın camından nazikçe bırakabildiğimi fark ettiğim andan beri bir kaos ortamı hakim şehre. Roketatarla düşürdüğüm TV helikopterinin pilotu halen şaşkın oturuyor kül olmuş aracın içindeki koltuğunda, oradan biliyorum. Yahu nereden çıktı bu GTA yine başımıza? Ben ve Berkant bilgisayar karşısında, Damla içeride PS3 başında, her yer Liberty City.

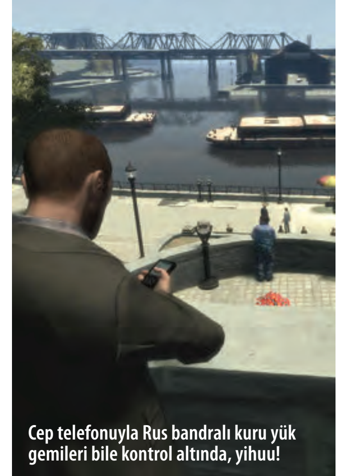
GERÇEKLER

Rockstar'ın taşlanmasının tek sebebi oyunda gerçekçi ve çıplak bir şekilde şiddet öğelerine yer veriyor olması değil büyük ihtimalle (ihtimali mi kalmış?). Oyunun her anında Amerikan yaşam tarzına, ülke ve dünya politikasına, medyaya ve aslında yanlış giden ancak insanların göz ardı ettiği hemen her şeye bir gönderme var. Bazıları doğruların söylenmesine pek katlanamıyor. Halbuki hemen her ülkenin televizyonlarında, gazetelerinde bir bilgisayar oyunun sunabileceğinden çok daha fazla şiddet, cinsellik ve küfür var. Niko'nun verdiği ders çok matah bir şey olmayabilir. En azından Niko her şeyin bir bedelinin olduğunun farkında ve ekran başındaki insanların da bunu fark etmesini sağlayacak kadar duyarlı.

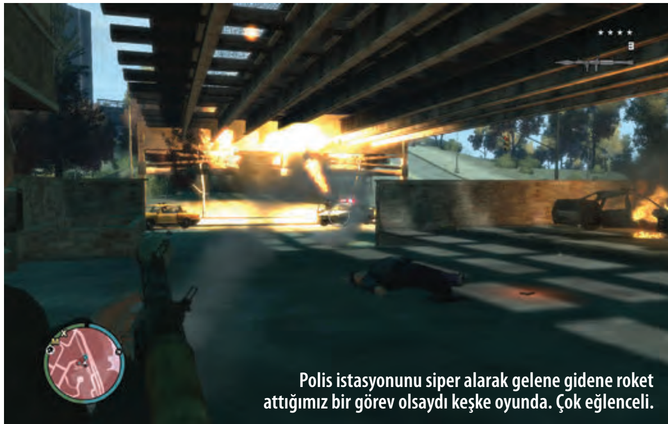
DİYARDAN DİYARA

Az önce de söylemiştim, Damla içerideki PS3'te oynuyor GTAIV'ü. Böylece oyunun iki platformdaki farklarını tespit ediyoruz bir yandan. Ofis ahalisi olarak vardığımız kanı oyunun PS3'te grafiklerinin çamur gibi olduğu. Konsolcular bozulmasın ama gerçekler acıdır. Yapay zekânın konsolda gerçekçilikten biraz daha uzak hareket ettiğini ve daha sık salaklaştığını da gözden kaçırmadık. Benim açımdan en büyük farksa bilgisayarımdaki Liberty City'ye nazaran konsolda şehrin neredeyse bomboş oluşuydu. Eğer oyunu oynamadıysanız ve her iki platforma da sahipseniz PC versiyonunu tercih etmenizi öneririm.

Yazının sonuna yaklaşırken halen GTA maceramı nasıl anlatabilirim diye düşünmeye devam ediyorum. Oyunun grafiklerinden, yapay zekâsından, gerçekçi ve derin karakterlerinden, renkli hikâyesinden, PC'de rahat kontrollerinden, komik anlarından, her hareketinize tepki veren canlı şehrinden, çılgın aksiyon sahnelerinden, çatlak radyo spikerlerinden, dengesiz kız arkadaşlardan ve buraya sığdıramadığım yüzlerce ayrıntıdan hiç bahsetmemiş, bahsedememiş gibi hissetmekten başka bir seçeneğim yok sanırım. Yazıyı sona erdirmeden söylemek istediğim, olgunlaşan GTA, bu son haliyle bende bir aksiyon oyunundan çok bir RYO tadı bıraktı diyebilirim. Kısa bir süreliğine de olsa Niko Bellic olarak Liberty'li olmak son zamanlarda yaşadığım hem en eğlenceli hem de en hüzünlü deneyimlerden biriydi. Umarım kendinizi bu oyundan mahrum bırakmazsınız.



Cep telefonuyla Rus bandralı kuru yük gemileri bile kontrol altında, yihuu!



Polis istasyonunu siper alarak gelene gidene roket attığımız bir görev olsaydı keşke oyunda. Çok eğlenceli.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rockstar > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral (99YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz / Athlon X2 64 2.4GHz İşlemci, 1,5GB RAM, GeForce 7900GTX / Radeon X1900XT Ekran kartı, 16GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 4800+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 Ekran kartı, 16GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/iv



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

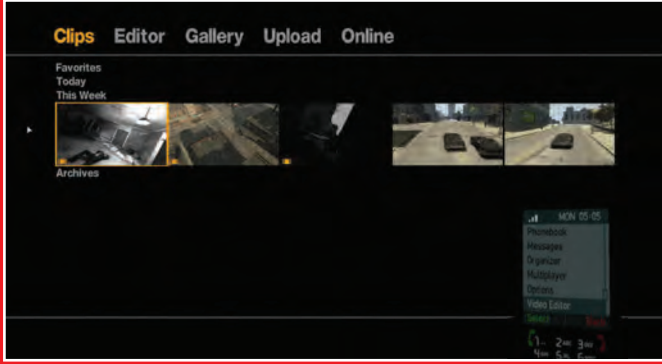
Tuğbek'ten kopyala yapıştır yapıyorum utanmadan: Oyun tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyunu!

9.9

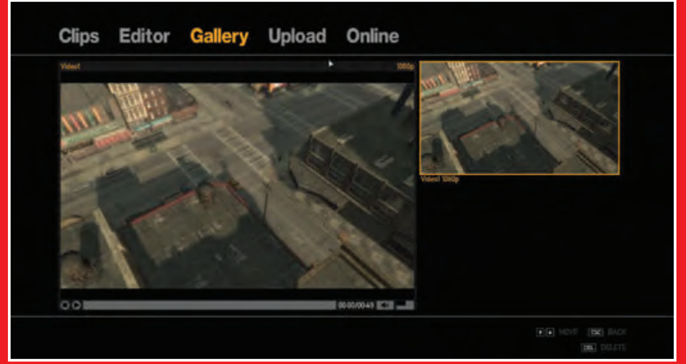


LIBERTY CITY MACERANI TÜM GEZEGENLE PAYLAŞ

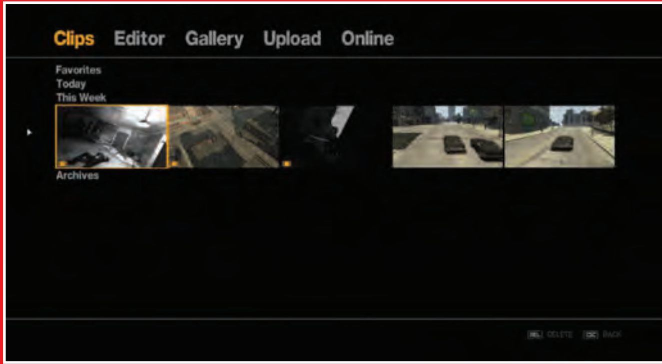
ROCKSTAR'IN PC KULLANICILARINA EN BÜYÜK HEDİYESİ REPLAY EDITOR VE ROCKSTAR TV OLDU.



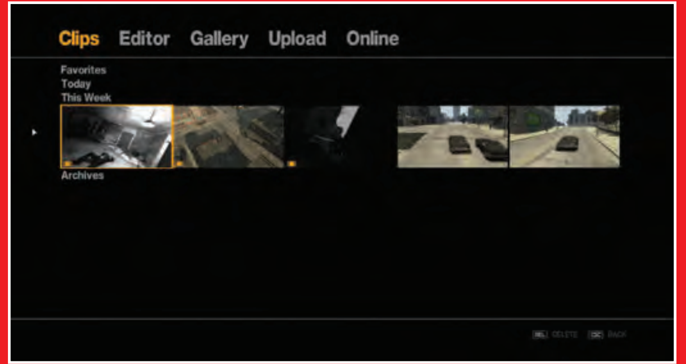
Social Club'ın birçok özelliği var. En önemlisi elbette video editörü olarak kullandığımız Replay Editor (RE). Oyun sırasında "F2" tuşunu kullanarak istediğiniz sahneyi kaydetmeniz mümkün. Editörümüz bu sahneleri yine oyun içinden izlemenize ve hatta kendi kısa filmlerinizi oluşturmanıza imkân veriyor. RE'ye ulaşmak için her zaman olduğu gibi teknolojinin son harikası cep telefonunuzu kullanıyorsunuz. Editöre geçiş yaptığınızda sizi gayet basit bir arabirim ve o ana kadar kaydettiğiniz tüm sahneler karşılıyor.



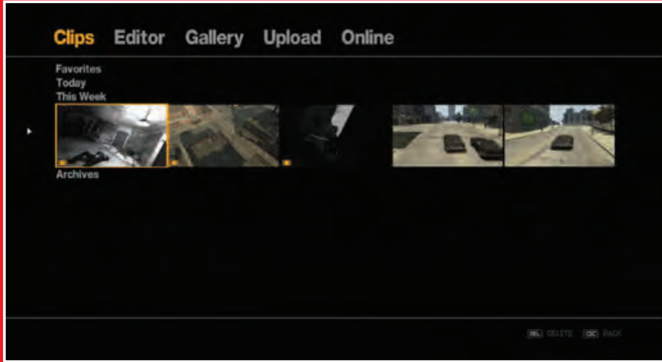
Direkt editöre geçmeden galeriye uğrayıp aldığınız sahneleri gözden geçirmekte fayda var. Hangilerini kullanıp hangilerini kullanmayacağınıza burada karar verebilirsiniz. Lakin editör sayfasında da izleyebildiğiniz sahneler sisteminizi çok daha fazla zorlayacaktır. Benim kaydettiğim sahnelerin ortalama dosya boyutu 190MB civarındaydı. Aldığınız sahneler "cli" dosyası olarak kaydediliyor ve oyunun editörüyle render etmeden kullanma şansımız yok.



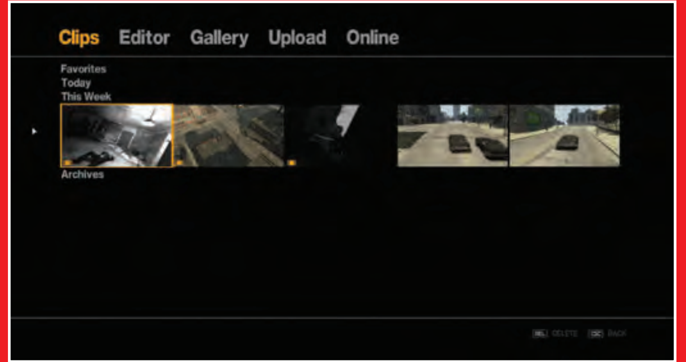
Editör ekranında sürükle-bırak yaparak sahnelerimizi istediğimiz sırayla yerleştirebiliyoruz. Sahnelerimiz düzgün bir şekilde arşivlendiğinden aradığınızı bulmanız gayet kolay. Sol üst köşede yer alan favoriler, bugün, bu hafta çekilen videolar gibi filtreleri kullanarak navigasyonu kolaylaştırabilirsiniz. Sahnelerin üstüne müzik ve yazı eklemeniz de mümkün.



Müzik seçeneklerimiz de bir hayli fazla, editörden oyundaki tüm parçalara ulaşabiliyoruz. Kendi eklediğimiz müzikler de *Independence* radyosu altında. Bunun için müzik dosyalarınızı *Kullanıcı Adı\Belgeler\Rockstar Games\GTA IV\Usermusic* klasörü altına kopyalamanız gerekiyor. Daha sonra oyunun *Audio* menüsünden *Complete Scan* yaparak kendi müziğinizi oyun içinde dinleyebilir, videolarınızı ekleyebilirsiniz.



Videonuza bir isim vermeyi de unutmayın. Render edilen filmlere otomatik olarak Rockstar ve Social Club amblemleri eklendiğini göreceksiniz. Bunlar dışında siz de istediğiniz metni yazabilir, ne kadar süre ve nasıl görüntüleneceğini belirleyebilirsiniz. Sol taraftaki kutuya istediğinizi yazıp sürükle-bırak yaparak filmin üstünde yer almasını sağlayabilirsiniz. Sahneler arası geçişleri de Transitions sekmesi altında belirledikten sonra geriye sadece filmimizi tamamlamak kalıyor.



Export to Galery bölümünde 3 seçenek bulunuyor. 1080p, 720p ve web. Bu kalite ve çözünürlükten birini seçtikten sonra oturup biraz beklememiz gerekiyor. Video tamamlandığı zaman ister oyun içinden ister *Kullanıcı adı\Belgeler\Rockstar Games\GTA IV\Videos\Rendered* klasöründen izleyebilirsiniz. Videomuz *WMV* formatında kayıt ediliyor ve 1 dakikalık 1080p bir video yaklaşık 75MB yer kaplıyor. Oyun içinden hazırladığınız videoları *Social Club'a* upload edip tüm gezegenle paylaşmanız da mümkün elbette.

SOCIAL CLUB (socialclub.rockstargames.com)

Birden fazla platformda yayınlanan oyunların farklı platformlarda farklı eklentiler ve yeniliklerle karşımıza çıkıyor olması insanı çelişkili duygulara sevk ediyor. Örneğin sadece Xbox 360'a özel olarak indirilebilir ilk içerik paketi Grand Theft Auto: The Lost & Damned 17 Şubat 2009'da yayınlanıyor. Kıskanıyoruz. Öte yandan PC'cilerin de Rockstar TV'si var, nedir yani… Ama ilk iş olarak socialclub.rockstargames.com adresine gidip kulübe üye oluyoruz.

Rockstar Social Club'a üye olabilmek için Social Club oyunlarından birine sahip olmanız gerekiyor. Şu anda listelenen SC oyunları *GTAIV* ve *Midnight Club: Los Angeles*'la sınırlı. Zaten GTAIV'ü oynayabilmek için de aktif bir SC hesabına ihtiyacınız var.

SC, Rockstar'ın kendi kullanıcıları için oluşturduğu basit bir topluluk sitesi aslında. Oyuncuların buluştuğu, Rockstar ve oyunlarıyla ilgili duyuru, haber ve etkinliklere ulaşabildikleri, arkadaş listeleri oluşturabildikleri bir web sitesi. Bu oyunlara hangi platformda sahip olursanız olun SC'ye üye olmanız ve kullanmanız mümkün. SC'nin biz PC kullanıcılarını ilgilendiren bölümü



Social Club TV bölümü. Oyunun editörünü kullanarak aldığınız videolarla yaratacağınız filmleri Social Club TV'de paylaşıyoruz. Diğer oyuncuların videolarını izlemek ya da kendi videolarınızın ne kadar ilgi çektiğini görmek için tv.rockstargames.com adresini ziyaret etmeniz yeterli.


Prince of Persia

Dövüşlerde sizin bir sağlık çubuğunuz yok. Eğer yanlış bir şey yaparsanız, Elika büyü yaparak sizi kurtarıyor ama bu da rakibe biraz sağlık kazandırıyor. Tek kaybınız, biraz zaman.





1- "Evek, ben saf bir erkekim" ifadesi ancak bu kadar güzel verilebilirdi.

2- "Heyecanı severim ama dans edecek daha uygun bir yer bulsak?"

-SİNAN AKKOL

Evvel zaman içinde, kalbur saman içindeyken… Develer berber, pireler tellal iken… Uzak mı uzak bir diyarda bir kız yaşarmış. Masal gibi bir diyarmış yaşadığı; ama hüzün dolu, halkının çoktan terk ettiği, hikâyesi tükenmiş bir masal… Topraklarının altında büyük bir kötülüğün saklı olduğu bir masal diyarıymış kızın yaşadığı. Ve o, bu kötülüğe karşı savaşmak için babasının sarayından kaçmış.

Bir gün bu diyara, uçsuz bucaksız çölden kim olduğu bilinmez, yağız mı yağız bir delikanlı çıkagelmiş. Kayıp eşeğinin peşinden buralara sürüklenen bu delikanlının ismini kimse bilmiyormuş, zaten onun da niyeti burada kalmak değilmiş… Ama kader bu ya, kral babasının adamlarından kaçan kız, oğlanın kucağına düşüvermiş. İlk görüşte aşık olan kız ve oğlanın hikâyesi böylece başlayıvermiiş.

Devran dönmüş, uzun zaman akmış ve uzun yollar geçilmiş. Siyah bulutlar dağıldıkça yeni hilalin ışıdığı masmavi gökyüzü ortaya çıkmış ama yine de kahramanımız kara kara düşünüyormuş… Bir karar vermesi gerekiyormuş çünkü onların murada ermeleri, bizim de kerevetine çıkabilmemiz için…

Sokaktaki herhangi birine en son hangi oyunu oynadığını sorsanız, vereceği cevap "alakam yok atari oyunlarıyla" olacaktır. Ama sonra, ansızın gözlerde bir içeriye dönüş, bir anılara doğru yol alış belirecek ve birden şöyle diyecektir: "Ama zamanında Prens oynamıştım. O güzel oyundu bak. Geldi mi devamı?" Böylesine bir mihenk taşıydı Prince. PC denilen ve çok yer kaplayan bu hesap makinelerinde eğlenilebileceğini de gösteren ilk "şey"di.

Muhteşem bir oyun olan orijinal Prince'den sonra gayet çakma bir *Prince of Persia 3D* yapıldı. Başladığımız gibi sildik zaten onu (hem hafızamızdan, hem de bilgisayarlarımızdan). Efsanenin yeniden doğuşu ise *Sands of Time*'la oldu. Öyle ki, ilk PoP'un yapımcısı Jordan Mechner'i kıskandıracak güzellikteydi oyun. Allah'ım! O mimari incelik, o zekâ dolu bulmacalar, o hikâye, o müzikler… Ve o estetik nasıl bir şeydi öyle? Prince'in hareketlerindeki, havada dans eden kılıçlarındaki ve mimarideki estetik tam bir bütünlük içindeydi. Üstelik oyunlara "zamanı geri alma" mekaniğini kazandırarak da çığır açmıştı *Sands of Time*. Prince of Persia serisinin her türevinin doruk noktası olmuştu. Sonraki iki oyunu da sevdim ama *Sands of Time*'ın gönlümdeki yeri baki kaldı.

İşte bu yüzden yeni Prince of Persia'nın *Sands of Time*'daki hipnotize edici akrobasiye ve estetik güzelliğe geri döneceğini öğrendiğimde içim ürperdi. Her şey çok güzel gözüküyordu: Öncelikle grafikler 1001 Gece Masalları'nın zihinlerimizdeki görüntüsünü aratmayacak güzellikteydi. Ardından insanı büyüleyen o muhteşem fragmanlar çıktı. Her birini izledikçe oyuna daha da aşerir hale geldim.

PRENS HALKINI SELAMLIYOR

Son iki Prince oyununun *Sands of Time*'ın saflığını yakalayamamasının haklı bir sebebi vardı: Oyunun doğru zamanlama üzerine kurulu akrobasi ve dövüş sistemlerinin fazlaca karmaşıklaşmış olması. Bu nedenle de Ubisoft, bu yeni seride oyuna sil baştan girişmiş ve oynanışı zorlaştıran öğeleri çıkartıp basitleştirerek Prince of Persia'yı "halkla barıştırmaya" karar vermiş. Ubisoft'un *Assasin's Creed*'de de güttüğü "oyun mekaniğini ilk 1 saatte verelim, daha sonra da aynı mekaniği biraz farklı mekânlarda 9-10 kere kopyalayalım, al sana öğrenmesi kolay, uzunca bir oyun" mantığını aynen Prince'te de uygulanmış. Üstüne bir de "Aman oyuncumuz ölmesin! Aman yanlış tuşa bastım diye sinirlenmesin! Aman iki saniye bile kaybolmasın!" diye düşünülerek, asla ölmediğiniz, hiçbir noktasında zorlanmadığınız bir oynanış gelmiş.

Peki ama yine de bu "halkla barıştırma" operasyonunda ne kadar ileri gitmiş olabilirler? Bayağı, hem de BAYAĞI ileri gittikle- >>



Neye üzüldüğümüzden emin değilim ama sarılabilir miyim?

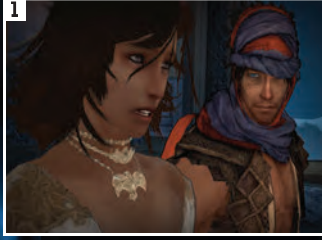


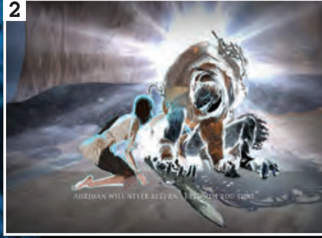
PRENSİN SIRLARLA DOLU YAŞAMI

Oyunu bitirdiniz ama bir şeyler eksik kaldı değil mi? Çünkü yeni kahramanımız hakkında hiçbir şey bilmiyoruz. Sadece kendisinin zevk-ü sefa için mezarları, bazen de çok zenginleri soyan bir gezgin hırsız olduğunu, ailesini korkunç bir savaşta kaybettiğini biliyoruz. Ama Elika'nın oyun sırasında sorduğu soruları zekice savuşturuyor kahramanımız. Oyunun ortasında Elika'nın "adını duyamadım senin galiba?" sorusuna bile "söylemedim ki" diye cevap veren Prince'imizin hikâyesi önümüzdeki oyunlarla açılacak. Duvarlara tırmanmasını sağlayan metal eldivenin (Gauntlet) ve başına sardığı mavi/kırmızı tülbentin de bu hikâyede önemli bir rol oynayacağını tahmin ediyorum. Hatta içimden bir his bu tülbentin oyunun bir şekilde önceki seriyle bağlantısını kuracağını söylüyor (eski serideki Prince'in belinde *Sands of Time*'da mavi, *Warrior Within*'de kırmızı bir kumaş sarılı olması dışında elimde bir ipucu yok yine de, mail bombardımanı başlamadan söyleyeyim de!).

1- Sık sık ve anlamlı konuşmaları sayesinde iki ana karakterimize de çok kısa sürede ısındık.

2- Ahriman'ın karanlığında boğulan dünyayı temizlerken Elika da bizim kadar terliyor.







-Bu gece ay ne kadar güzel değil mi sevgili Prensim?
-Evet ama oyun mekanikleri...
-Bir susar mısın lütfen?!

>> rini söyleyebilirim. Şimdi oturun ve Prince of Persia'yı "Prens" yapan yönlerini düşünün… Ve sonra, ondan yüreğinizi ağzınıza getiren tuzakları çıkartın. Zekânızı son kırıntısına kadar zorlamanız gereken bulmacaları da… Her birini aştığınızda kan ter içinde kaldığınız, unutulmaz kılıç dövüşlerini de… Yeni oyunun özünde yer alan "zamanı geri sarma" dinamiğini de atın. Ve son olarak da altınızda bin metrelik boşluk varken, yanlış bir hareket yaptığınızda öleceğinizi bilmenin verdiği stresi de unutun.

Eee, peki geriye ne kaldı? İnanılmaz gelecek belki ama giden her şeye rağmen, çok eğlenceli olabilen ve insanı içine çeken bir Prince.

PEKİ NASIL?

Basit bir yazım tekniğiyle size ters psikoloji uyguluyor değilim. Yeni Prince öyle bir oyun olmuş ki, önceki üçlemeyi çok seven benim gibi birisi, oyunda "olabilecek ama yapılmamış" şeyleri düşündükçe üzülecektir. Lâkin eski seriyi tamamen bir kenara bıraksanız, bu oyunun basit güzelliklerine dalıp gitmemek de mümkün değil. Elika ve Prens'in sütun ve kulplar cennetinde, havada dans eder gibi ilerleyişlerini görmek, karanlığın hizmetkârlarıyla dövüşlerde doğru kombinasyonla tuşlara bastığınızda hissettiğiniz tatmin, her ne kadar kolay olsa da dakikalar süren koşu, zıplama ve tutunma sekanslarının ardından gelen rahatlama anları sizi mest edecek.

Oyunumuz iki kahramanımızın bir kum fırtınasında buluşmasıyla başlıyor. Ve o andan itibaren müstakbel prensimiz ve Elika her yere birlikte gidiyor. Yeni Prince'in en büyük yeniliği bu işte: Asla yalnız değilsiniz. Siz bir duvarda koştururken Elika da ya sizin izinizi takip ederek ya da büyüsünü kullanıp ışınlanarak geliyor. Mesafeyi ayarlayamayıp ölümünüze doğru düşerken Elika'nın eli yardım etmek için uzanıyor, sizi çekip kurtarıyor. Dövüşlerde tek bir tuşla Elika'yı savaştırabiliyorsunuz. Bir yere tırmanırken sırtınıza tutunuyor ve asla size ayak bağı olmadan yol arkadaşlığı yapıyor. Açıkçası Elika olmasa bu oyun çok daha boş ve sevimsiz olurdu.

Neyse efendim, Elika'nın peşine takılıp üzerimize vazife olmayan işlere burnumuzu sokunca Hanya'yı Konya'yı görüyoruz. Anlıyoruz ki üzerinde bulunduğumuz vadi, Ahriman adlı kadim bir kötü gücün hapsedildiği kutsal bir şehirdir. Bir sebepten ötürü Elika'nın babası, Ahriman'ı burada tutan Hayat Ağacı'nı keser [tüh, en güzel bölümleri de yeni başlamıştı halbüse :)]. Böylece Hayat Ağacı'na güç veren 24 verimli toprak parçası anında Ahriman'ın karanlığına kapılır.

24 bölümden oluşan oyun boyunca yapmanız gereken şey, verimli topraklara tekrar ışığı getirmek. Bunun için Elika'nın yol gösteren ışığını izlemeli, duvarlardan koşarak, kulplara tutunarak, dikitlere atlayarak yıkık dökük geçitlerden hedefiniz olan bölgeye ulaşmalısınız. Bölgeye ulaştığınızda, orayı koruyan Ahriman'ın dört seçilmişinden birisiyle kapışmalısınız. Yaratığı yenince, Elika toprakları yeniden verimli hale getirecek ve Işık Tohumları toplama aşaması başlayacak. Topladığınız bu ışık tohumları sayesinde Elika'nın dört gücünü sırayla açarak daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşabiliyorsunuz. Ama hepsini de toplamanız gerekmiyor.

Ve bu süreç böyle devam edip duruyor. Elika'nın "pusula gücü" sayesinde tam olarak nereye gideceğinizi, atlama zıplama sırasında geç kalsanız bile oyunun bu gecikmeyi büyük ölçüde "düzelteceğini", yanlış bir atlayışınızda Elika'nın sizi kurtaracağını biliyor ve her bölgede sadece 2 veya 3 kere dövüşmek gerekeceğini kısa sürede öğreniyorsunuz. Ve bu durum oyunun sizi zorlama derecesini sıfıra indiriyor.

Neyse ki oyunu oynarken, bunları yazarken olduğu kadar sıkmıyor bu sıfır zorluk seviyesi. Resmen su gibi akan ve atmosferi tam masal kıvamında bir oyun PoP. Prens (olacağı şimdiden belli olan karakterimiz) ile Elika arasındaki muhabbetler, binlerce yıllık, harabeye dönmüş ama muhteşem gözüken bölümler oyu-

BİR İPTE İKİ ÜSTAD INON ZUR VE STUART CHATWOOD

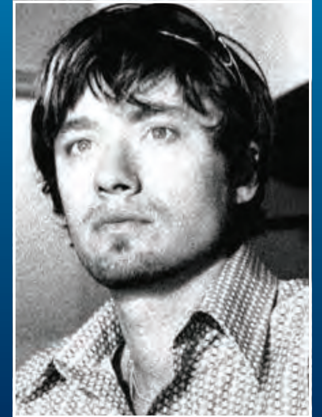
Prince of Persia'nın övülecek yere göğe sığdırılamayacak tek bir yönü varsa, o da aklınıza ve kalbinize kazınacak olan müzikleridir. Bu muhteşem parçalar, ilk oyuna da can katan Stuart Chatwood ve aklınıza gelebilecek hemen her güzel oyunun müziklerinde imzası olan Inon Zur'un ellerinde hayat bulmuş.

İsrailli müzisyen Inon Zur'un *Fallout 3, Crysis* ve *Warhead, Everquest 2, Company of Heroes, Warhammer 40000, Syberia, Starcraft Ghost* (vah vah, boşa gitmiş :), *Icewind Dale 2* ve *Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal* dahil 39 oyunun ve birçok film ile TV dizisinin müziklerinin altında imzası var.



1969 Kanada doğumlu Stuart Chatwood ise Doğu ve Batı müzik tınılarını birleştiren Tea Party adlı müzik grubunun klavye ve başçısıyken, *Sands of Time* için yaptığı müziklerle bireysel kariyerinde yeni bir çağ açtı.

Kısacası benim "2008'in En İyi Oyun Müziği" adayım bellidir arkadaşlar.





Düşman simsiyah olduğunda ona kılıç işlemez. Elika'yı kullanın.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Prens ve Elika'nın diyalogları çok hoş
+Grafiklere aşık olmamak elde değil
+Müzikleri de muhteşem

-Oynanış mekaniklerinin bu kadar basitleştirilmesi şart değildi
-Hep aynı şeyleri, aynı sırada yapmanız gerekiyor

ESKİ SERİNİN FANATİĞİYSENİZ OYUNDAN UÇURULAN ÖZELLİKLERE BAŞLANGIÇTA SİNİR OLABİLİRSİNİZ AMA SAKİN OLUN VE PRINCE OF PERSIA'NIN BU YENİ HALİNE ISINMAK İÇİN SIK SIK ELİKA'YLA KONUŞUN, YAVAŞ YAVAŞ ÇEVRENİZDEKİ DÜNYAYI FARK ETMEYE BAŞLAYACAKSINIZ.

nu bir masal havasına sokuyor. Evet, bunu söyleyebiliriz: Eskiye nazaran daha az oyun, daha çok masal haline gelmiş Prince. Belki de bu yüzden, bitirene kadar aklınızdan çıkmıyor.

Eminim aranızda Prince of Persia'nın yeni halini çok beğenenler olacaktır. Bense ilk başladığımda önce büyük bir beğeni, daha sonra hayal kırıklığı yaşadım. Ancak topraklara ışığı getirmeye başladıktan sonra ortaya çıkan manzara ağzımda hoş bir tat bırakmaya ve oyun da daha çok sarmaya başladı. Demem o ki, eğer benim gibi eski Prince serisinin fanatiğiyseniz başlangıçta oyundan uçurulan özelliklere sinirlenebilirsiniz ama sakin olun. Size tavsiyem, oyuna ısınmak için iki dakikada bir durup Elika'yla konuşun. Elika'yla isimsiz kahramanımız konuştukça, etraflarındaki görünmez dünyayı kafanızda şekillendirmeye, onların hikâyelerine önem vermeye başlıyorsunuz, önceki üçlemenin tüm karakterlerinden daha dolu bir çift kahramana sahip olduğunuzu fark ediyorsunuz. Oyun sizi öyle bir içine alıyor ki, ekranda göstergeler olmadan, ölüm ekranlarıyla bölünmeden, uzun yüklemelerle beklemeden bu masalın içine giriveriyorsunuz.

Dövüşler sadece yuvarlak arenalarda oluyor ve daima ikiye karşı (siz ve Elika) tek gerçekleşiyor. Dövüş sırasında kullanabileceğiniz dört saldırı çeşidi var: Kılıç, Gauntlet, Elika'nın büyüsü ve akrobasi… Bu tuşları hangi sırayla kullandığınız, ortaya çıkacak komboyu belirliyor. Oyunun ilerleyen safhalarında düşmanların sadece kılıçla veya sadece büyüyle hasar alabilen hallere girdiğini göreceksiniz. Bu anlarda doğru saldırıyı yapmazsanız Elika veya siz yere savruluyorsunuz. Ama ikinize de hiçbir şey olmuyor, kaybedeceğiniz tek şey zaman. Dövüş sisteminin basitliği, *Warrior Within*'i sevenler için bir handikap. Özellikle de hiçbir halükarda ölmeyeceğinizi bilmek, oyunun heyecanından büyük bir parçayı alıp götürüyor. Yine de oyunda ilerledikçe, dövüşlerin bu naifliğine de alışacaksınız.

Şunu da söyleyeyim, ben bir oyunu bitirirken gerçekten tatmin olmak isterim. Bu yüzden gerçek bir bitiş tatmini vermeyen, sanki bir oyunu almışlar da içindeki güzel fikirleri söndürüp üçe bölmüşler gibi duran oyunlar (*Crysis*, *Assassin's Creed*, *Mass Effect*) bir hayli canımı sıkmaya başladı. Son zamanlarda bitirdiğimde tam anlamıyla "oh bee, ne biçim bitti ha!" dediğim oyunlar nedense hep Japon menşeli (*MGS 4, Devil May Cry 4*). Batı yapımı oyunlarda bu konuda hep bir köylü kurnazlığı seziyor ve rahatsız oluyorum, Prince de onlardan biri. Oyun da öyle bir şekilde bitiyor ki… Ama söylemeyeceğim, nasıl olsa bitirmemeniz mümkün olmadığından hepiniz göreceksiniz sonunu. Resmen "biz oyunun hikâyesini üçe böldük, tamamına vakıf olmak için iki sene Prince of Persia 2'yi bekleyin" demeye getirmişler.

SONUÇ OLARAK

Yazı boyunca pozitif yönlerinden çok eski üçlemeye duyduğum özlem yüzünden yeni Prince'in eksik yönlerini irdelemişim. Bu az da olsa bir haksızlık gibi geliyor. Yeni Prince of Persia su gibi akıp giden, masal hafifliğinde, insanı üzmeyen, her oynayanın seveceği bir oyun. Grafikleri şiir gibi, ana karakterler önceki üçlemeye göre daha bir olmuş. Önceki Prince'leri yok sayarsak, sadece oyuncuya başarı tatmini sunmayan yapısı ve tekrar tekrar aynı oyun mekaniği üstünden çalışması canınızı sıkabilir ama ne yapayım, ben böyle yaşlı bir eşeğim *(estağfurullah, hiç de yaşlı değilsin =) –Serp.)* ve eski Prince'leri yok sayamıyorum.



Işık tohumlarını topladıkça, bölümlerdeki renkli panelleri kullanarak daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşabiliyorsunuz.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon (69 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2,6GHz Intel veya Athlon 64x2 3800+ işlemci, 1GB bellek, 256MB Shader 3.0 destekli ekran kartı, 9GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** 2,2GHz Intel Core2Duo veya Athlon 64x2 4400+ işlemci, 2GB bellek, 512MB DirectX 10 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.princeofpersiagame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Eski seriyi sevseniz de sevmeseniz de, keyifle oynarsınız. İkinci oyunun daha çok "oyun" içermesi dileğiyle bekliyoruz...

7.5



Bully: Scholarship Edition

BEN BİLMEMKİMİN YEĞENİYİM YALANLARI BULLWORTH AKADEMİSİNDE SÖKMEZ -BERKANT AKARCAN

İtiraf edeyim, liseyi özledim. Hem de kurtulalı daha bir yıl bile olmamışken… Lisede yaptığınız muzırlıklar, hatta bazen hayvanlıklar ne üzücü ki hayatınızın geri kalanına sadece birer anı olarak yerleşiyor. Yaşadığınız aşklar, okul gezileri, hocadan gizli gizli sigara içmeler, meydan muharebeleri, taş zeminde yapılan futbol maçları artık sadece birer anı. Lise çağındaki okurlarımıza (henüz anılarım tazeyken ve hatıraların getirdiği pişmanlıkları yaşarken) sesleniyorum; tadını çıkarın. Belki bunu okuyan veliler beni çarmıha gerecek ama hayattan zevk almanın en güzel yanı cesurca *yaşamak*.

Liseyle ilgili herhangi bir anı hatırlamak mutlu ediyor üzmeden önce, Bully de aynı şeyi hissettirdi. Amerikan gençlik filmlerinde görüp yapmak istediğimiz ama ülkemizdeki okul düzeninden dolayı asla tam olarak gerçekleştiremediğimiz *yaramazlıkları* yapmaya imkân tanıyor Bully: Scholarship Edition. *GTA*'nın yapımcısı diye yaftalanan Rockstar'ın Bully'si aslında yıllardır aşina olduğumuz oyun dinamikleri üzerine kurulu, kendisine okulda geçen bir GTA bile diyebiliriz. Tabii ilerleyen bölümlerde maceramızın sınırları okulu aşıp caddelere sarkıyor ama üzerimizde bir öğrenci kimliği olması bu tanımlamayı doğruluyor.

Tıpkı abisi *GTA* gibi Bully de özgürlükçü bir iskelete sahip. Ne bileyim, kızlar yatakhanesine donla falan girebiliyorsunuz. Tabii bu durumda okulun popüler kızlarından tokat yemeyi göze almanız gerekiyor ama olsun, güzel kızlar tokatlasın bizi, o da iyidir. Aldığınız görevlerin çoğunu da bu mantık üzerinden, yani istediğiniz yolla çözebiliyorsunuz. Eh, okulun asi çocuğuna da bu yakışır.

KISA BOYLU AMA ASİ GENÇ

Oyunun ana karakteri Jimmy aslında her sınıfta mutlaka bir tane numunelik olarak bulunan çocuklardan. Asi, hiçbir şeyden memnun olmayan, burnunun dikine giden, insanları umursamayan bir ergen. Tipinde var yani -hakim görüşe göre- serserilik. Annemiz kendinden oldukça büyük bir amcayla evlenmiştir ve bütün vurdumduymazlığıyla balayına gitmektedir. Bizi de yatılı bir okula vererek, tabir-i caizse (ki caiz) başından atmaya karar verir. Zaten belalı çocuğun önde gideniyiz, bir de yatılı okula vermeye gelir miyiz? Gelmiyoruz tabii.

Aslında karakterimizde bir düzelme oluyor, pisliğe bulaşmamaya çalışıyoruz ama gündemden kaçamayan adam misali pislik gelip bizi buluyor. Okuldaki ilk arkadaşımız, kendi başına takılan ve okula hâkim olmak isteyen Gary. Onun da zoruyla, daha doğrusu verdiği gazla yeniden serseriliğe başlıyoruz, bütün saflığımızla… Daha sonra hikâye öyle bir yere geliyor ki artık Gary'ye yardım eden salak değil, onunla birlikte okula hâkim olmak isteyen kişi olup çıkıyoruz. Artık vakit, okuldaki çeteleri yanımıza alma vaktidir.

1- Buradaaaaaaan bir atlı geçtiiii væææy vææææææyyyy!

2- Sanat için soyunmak, her sanatçının yapması gereken bir iştir.

3- Hediye buldun aç, öküzoğlu öküz gördün kaç (her Amerikan lisesinde var bu sportif kişiliklerden).

1

2

Hello ladies and gentlemen. I'm Ms. Philips and it is my pleasure to induct you into the world of arts.

3

These guys rule the school.

AMERİKA'DA LİSELİ OLMAK

Amerikan liseleriyle Türk liseleri arasındaki en büyük fark disiplin. Amerikan liseleri, erkeklerde uzun saça ve sakala izin vermesi ve serbest kıyafet rahatlığı yüzünden daha disiplinsiz gözükebilir fakat Amerikan öğrencilerinin içine battığı problemler yüzünden iş artık her liseye iki polis memuru dikmeye kadar gelmiş. Disiplinden sonraki en büyük fark da notlar. Sene içerisinde yaptığınız her şey size hocanın belirlediği bir puan olarak geri geliyor ve topladığınız bu puanlar yıl sonunda yüzdeye vurulup notunuzu belirliyor. Bu, kendi müfredatını kendi hazırlayan ve kendi odasına sahip olan öğretmenlere, bizim lisemizin aksine, tam kontrol veren birkaç öğeden biri. -YİĞİTCAN



Ortama girmek için merdiven tırmanmanız gereken kızlar demiştim ya, işte onlardan birisi.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Görevlerde ödüllendirilme hissi
+ Büyük ve serbest bir dünya
+ Eğlenceli karakterler ve diyaloglar
+ İlginç silahlar
+ Sıradan bir tipten okulun reisine dönüşmek
- Berbat kontroller
- Nedensiz yere düşen FPS
- Çok da iyi gözükmeyen grafikler

HAYLAZLIK YAPACAĞIM DERKEN SAKIN OLA DERSLERİ İHMAL ETMEYİN, HİÇBİR ŞEYDEN ANLAMAYAN BİR ÖĞRENCİ ASLA POPÜLER OLAMAZ

ÇETELERİN ÇETELESİNİ ÇENTİKLEMEK

Evet, bir önceki cümleden de fark edebileceğiniz gibi okulda çeteler var. Rockstar'ın ilk defa *GTA2*'de kullandığı çete ilişkileri sistemi Bully'de de karşımıza çıkıyor ve biriyle ilişkimiz iyiyse diğerinin üyeleri bize dalıyor. İlk başta inekler için çalışsak da ilerleyen bölümlerde farklı çetelerden görev alabiliyoruz. Bu görevlerin her biri diğerinden eğlenceli ve yaratıcı, en güzel yanı da sizi ödüllendirmesi ve bir şeyler başarıp daha da güçlendiğinizi hissettirmesi. Her daim düşman olduğumuz tek çete ise okul yönetimi. Daha doğrusu müdür ve ona yazan müdür yardımcısı. Zira dersine girdiğimiz hocalar oldukça farklı kafalarda *takılıyor*. İşin en güzel yanı da bu hocaların derslerinin oldukça eğlenceli geçmesi. Hayır, dersleri birbirine katmaktan bahsetmiyorum, zaten normal şartlar altında yapabildiklerimizden biri değil bu. Bahsettiğim şey oyunun dinamikleriyle ilgili.

Günün belli saatleri arasında dersler var ve bunlara girmemiz gerekiyor. Elbette zorunda değiliz ama o saatler arasında okuldaki nöbetçiler sizi yakaladığında zorla derse sokuyor. Ben yakalanmam, derse de girmem demeyin; derslere girmeniz sizin açınızdan iyi. Zira sınıfta gösterdiğiniz performans, karakterinizi de etkiliyor. Tıpkı *GTA: SA*'da olduğu gibi karakterimizi geliştirme imkânımız var ve bu oldukça basite **indirgenmiş** (kimya görenlere selam olsun). İngilizce dersinden geçerseniz daha iyi özür diliyorsunuz, kimyadan geçerseniz odanızda bomba yapabiliyorsunuz, müzikte iyiyseniz yeni yeni kıyafetler elde edebiliyorsunuz (saç kesimi dışında karakterinizi çok ilginç kıyafetlerle de özelleştirebiliyorsunuz). O yüzden dersleri kaçırmamaya gayret gösterin, görevlerinizi yapmak için her zaman vaktiniz var nasılsa. Kaldı ki dersler sıkıcı da geçmiyor, her biri birbirinden zevkli mini-oyunlara ev sahipliği yapıyor.

MİNİ MİNİ ETEKLER, ÇALIŞKAN ERKEKLER

Dersler demişken, vaktinizin çoğunu geçirdiğiniz okul arkadaşlarınıza bakalım bir yandan. Okulda türlü türlü insan var, ineğinden tutun kendini karizmatik sanan çakma *Grease* karakterlerine, aygır modeli Amerikan futbolcularından tutun über-popüler kızlara kadar birçok eğlenceli tip var. Etkileşime girdiğiniz tüm tiplerin de çok iyi yazılmış karakterleri var ve bir Rockstar klasiği olarak süper diyaloglar görüyoruz. Diyalog kurmadığımız sıradan arkadaşlarımızla da çiçek alıp vermek, öpüşmek (neyse ki sadece kızlarla yapabiliyoruz bunu) gibi aktiviteler ve hakaret etmek, donunu başına geçirmek tarzı hayvanlıklarla sosyalleşiyoruz. Benim favori arkadaşlarım turuncu saçlı ve uzun boylu kızlardı. Hepsi birbirinden güzel ve tümünde bir Shirley Manson ışıltısı var. Bir de okulun popüler kızları var ki başka bir dünyadan adeta. Tabii onlarla ortama girmek için biraz *merdiven tırmanmak* gerekiyor.

Oyunda kurduğunuz hiçbir arkadaşlık lisedeki gerçek ve sıkı dostluğa yaklaşamıyor. Sadece Amerikan kültüründe mi ilişkiler böyle sıradan (mikrofonu Yiğitcan'a uzattım bu konuda, açıklamasını alacağız birazdan) yoksa bizde mi ekstra bir sıcaklık var bilmiyorum. Ne bileyim, daha iki okulun Acıbadem Köprüsü gibi bir yerde toplaşıp kız mevzusu yüzünden birbirine girdiğini duymadım Amerika'da. Ya da lise bitse bile her ay buluşan dönemler (Viva SJ'08!), dönemdeki her müzik grubunun konserine ayrım yapmadan toplu halde gitmek falan bize özgü herhalde. Bizim liselerdeki çeteleşme de çok farklı bir kafada ilerliyor. Daha dün rakip çeteden birini öldürseniz de ertesi gün okulun şerefi için birleşip yan okulu basabiliyorsunuz. Kavgaların sebebi dolmuş sırasında iki kişinin tartışması bile olabiliyor (CAL vs. İL).

Lise güzel, hayatın en güzel yılları hatta. *"Hani muhteşem çiçek açmış ağaçların arasında yürüyen, böyle çok güzel bir bahçenin içinde yürüyen biri gibi... Ve arkadan çok süper bir müzik var, sizi rahatsız edebilecek tek şey güneşin yanlış bir açıyla gelmesi ya da işte hafif bir rüzgar belki sizi rahatsız edebilir."*

Bully bu senenin son anda çıkagelen başarılı oyunlarından bir tanesi ve abisi *GTA*'nın hayat hikâyesine iyi çalışmış.

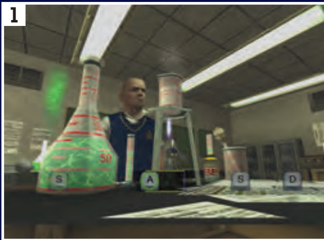
BUNLARI OKULDA DENEMEYİN

→ Yangın söndürme tüpleriyle tüm hazırlık katını beyaza boyamak. Daha da kötüsü her suçlu gibi olay mahalline geri dönüp hocayla göz göze gelip deparı basmak.
→ Deli matematik hocasının dersinde laptop'u açıp göstere göstere WoW'da Zul'Farrak yapmak.
→ Okulun son günleri yaklaşırken, derslerin gevşemesini fırsat bilip yaklaşık 60 kişi okuldan kaçmak. Bu toplu kaçış yüzsüzlüğü yetmiyormuş gibi, atlanacak duvar yüksek olduğu için koca merdiveni dayayarak yüzsüzlüğün dibine vurmak.

1- Antoine Lavoisier kimyayı bugünlere nasıl getirdi sanıyorsunuz, tabii ki doğru zamanda doğru tuşa basarak.

2- Bu soruya cevap olarak "hayır" seçeneğini görmek istiyorum, çok acil!

1



2

Thanks... uhm... wanna make out?



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rockstar Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (59 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Minimum Sistem:** 3.0GHz İşlemci, 1GB RAM, Radeon X1300 veya GeForce 6800 ekran kartı, 4.7GB HDD
> **Önerilen Sistem:** 3.4GHz CPU, 2GB RAM, Radeon X2600 veya GeForce 8800 ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/bully

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



GTA IV PC'ye yeni çıkmışken, hınzırlık yapmaya özel bir ilginiz yoksa hayatınızı değiştirmeyecek.

7.3

PC PS2 PS3 Wii 360



ATHENA'NIN HATRINA -ERCE GÜVEN

Son söylenecek şeyi baştan söyleyeyim. Rise of the Argonauts 2008'in son büyük hayal kırıklığıdır. Nokta.

Bu cümleyi neden söylüyorum biliyor musunuz? Daha iki ay önce hazırladığım ön incelemede RotA için ne kadar sabırsızlandığımı anlatmıştım. Liquid'in ballandıra ballandıra anlattıklarını düşündüğümde sabırsızlanmak kadar doğal bir şey olamazdı. Ama son zamanlarda sıkça karşılaştığımız bir şey bu. Yine yapımcı firmanın balon gibi şişirdiği fikirlerin tam suratımıza patladığı bir oyun oldu Rise of the Argonauts. Tamam, bir 10-15 saat eğlenceli vakit geçireceksiniz ona kuşku yok. Ama gerçekten uzun zamandır beklediğiniz o oyun olmayacak bu zamanı yiyen. Vaktinizi bir "neye niyet, neye kısmet" oyunuyla geçireceksiniz, "merhaba" deyin.

AKSİYON RYO'YA KÜSMÜŞ, ZEUS'UN HABERİ OLMAMIŞ

Düğün gününde pis bir suikaste kurban giden karısı Alceme'yi ölümden döndürmek için ant içmiş Iolcus kralı Jason'ın, Golden Fleece peşindeki macerasını anlatıyor RotA. Jason'ı tanımayanlar için Herkül, Atalanta, Pan ve Achilles isimleriyle taraftar toplamaya çalışan oyunda adadan adaya koşturuyor, mitolojik evrenden fırlayıp gelen dört büyük tanrının yol göstericiliğiyle hedefinize ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Ne yazık ki tüm bunları yaparken aksiyon-RYO tanımına pek uymayan bir oyunda olduğunuz hissinden kurtulamıyorsunuz bir türlü. Oyunda dört büyük tanrının hizmetinde yol aldıkça kazanacağınız özel yeteneklerle karakterinizi geliştirebilir, senaryo ilerledikçe ekipmanlarınızı iyileştirebilirsiniz. Fakat kusura bakmayın, sırf içlerinden birkaçını seçmek zorunda kaldığınız farklı yetenekler ve 3-5 silahlık bir envanteriniz var diye bir oyuna RYO demek bana çok mantıklı gelmiyor. Hem "saf" bir aksiyon oyunu olmanın neresi kötü onu anlamıyorum. Oyun türünde "RYO" teriminin bulunması "havalı" bir şeyse o havayı söndüren o kadar çok oyun çıktı ki 2008'de, saymakla bitmez.

TANRILARIN İZİNDE

Rise of the Argonauts'da az önce bahsettiğim dört büyük tanrı olan Ares, Hermes, Apollo ve Athena'ya yaranmak için sadece iki yolunuz var. Bunlardan ilki "yeni" bir şeymiş gibi sunulan ama neredeyse en eski RYO'larda bile kullanılan diyalog sistemi. Diyelim yolda karşılaştığınız bir hizmetkârla sohbete daldınız. Konuşmaların çoğunda dört farklı cümleden birini seçebildiğinizi söylediğimde, bunun nereye gittiğini anlayacağınıza eminim. Evet, her bir diyalog seçeneği bu tanrılardan birinin tarzıyla bütünleşiyor. Yani önünüze gelene "Huleeeannn" diye cevap verebilir ve süper bir Ares yalakası olup çıkabilirsiniz. Eee tabii burada süper *Mass Effect* benzeri "cümlenin ana fikrini" seçme tarzındaki diyalogların kullanıldığını da söylemezsem olmaz. Kısacası burada yenilik diye bir şey yok.

Tanrılardan bir şeyler elde etmek için kullanabileceğiniz ikinci yol da Xbox'la hayatımıza girmiş "achievement" sisteminin oyun içi bir uyarlaması. Mesela gidip 10 tane kalkan kırdınız ya da 25 kişiyi boydan boya yardınız, işte buna RotA'da "deed" deniyor. Bu eylemleri yaptıktan sonra onları alıp istediğiniz bir tanrıya adayabiliyorsunuz. Ama neden beyni yerlere saçılan 10 adam için Athena sizi kutsar, o konuda bir fikrim yok. Bence tanrıların özelliklerine göre tamamlanan çeşitli eylemler doğrudan o tanrının kutsamasını kazandırsaydı çok daha akıllıca olurdu. Sanırım burada "aaa bak RYO yaptık, istediğini seçebilirsin" mantığı ön plana çıkmış. Ama inanın bu da olmamış.

AKSİYONDAN HABER VER

Peki oyunun RYO tarafı bu kadar zayıfken aksiyon yönü bu açığı kapatabiliyor mu? Ne yazık ki burada da ciddi problemler var. Öncelikle daha atmosferik bir ortam yaratmak adına arayüz kullanmamayı tercih ettiği için Liquid'i tebrik ediyorum ama oyunları oyuncular için yaptıklarını unutmamaları gerekirdi. Bırakın isteyen arayüz kullanabilsin, değil mi ama? Hadi sağlık göstergesini açabiliyoruz ama hani bizim mini haritamız? Yani bir oyun bu kadar çizgisel haritalara sahip olup nasıl bu kadar çok kaybolmanıza sebep olabilir, anlaşılır gibi değil. Kameranın sapık sapık davranışlarını alt etmeyi başarsanız bile sürekli olarak aynı yerlerde dönüp dolaştığınızı fark etmeniz an meselesi.

Sık sık kaybolmaktan sıkılanlar oyunu durdurup haritaya girebilir ve gidecekleri yönü tespit etmeye

1- Soldan sağa Ares, Hermes, Apollo ve Athena… Karıştırıyor da olabilirim tabii.

2-Güzeller güzeli Alceme'yi o soğuk taşın üzerinde bırakmayacaksınız değil mi?







Oysa RotA karaya çıkmadan önce ne kadar güzeldi her şey...

Ne İyi? Ne Kötü?

+Mitolojik öğeler
+Seslendirmeler
-Feci A'dan B'ye gitme görevleri
-Tatsız dövüş sistemi
-Kamera ve harita problemleri
-Fena halde "casual"

BELA ARAYAN BİR ARKADAŞTAN DAHA KÖTÜ BİR ŞEY VARSA O DA BUNLARDAN 4 TANE OLMASI

çalışabilirler. Ama sizi uyarmalıyım: Sürekli tekrarlanan A noktasından B noktasına git görevleri için kat etmeniz gereken yolu harita üzerinde gördüğünüzde saçınızı başınızı yolma ihtimaliniz çok yüksek. Hele ki bu görevlerin ortasında bir yerde oyun hata verir ve sizi masaüstüne fırlatırsa aynı yerleri tekrar tekrar oynamak zorunda kalabilirsiniz. Çünkü klasik kayıt sistemi RotA'da yok. Kontrol noktalarından geçmediğiniz sürece oyunu kaydedemiyorsunuz. Sakın ola ki menüdeki "save" alanına aldanmayın çünkü orası da son kontrol noktasını kaydetmek dışında bir işe yaramıyor.

KONSOL ÇAKMASI

Ne yazık ki artık biz PC oyuncuları "gerçek" PC oyunlarına hasret çeker hale geldik. RotA da bunun en son örneklerinden biri. Az önce bahsettiğim gibi oyunun kayıt sistemi berbat. Hadi ona bir derece katlanılır ama kontroller de çok kötü. Açıkçası bir X360 gamepad'iniz yoksa RotA'dan zevk alabileceğinizi bile sanmıyorum. Onu da geçtim, hani bu oyunun grafik, ses ayarları? X360 ve PS3 sabit donanımlara sahip olabilirler ama üst düzey bileşenlere sahip PC oyunlarına en azından birkaç detay ayarı veremez miydiniz? Tamam, *Unreal 3* motoru tam bir hayal kırıklığı PC için. 2009'a girmemize ramak kaldı ve hala *UE3* oyunlarında FSAA açamıyoruz, tırtıklı tırtıklı kenarlarla baş başa kalıyoruz. Ama çözünürlük yoksunu, dümdüz kaplamalar görmeyi hiç beklemiyordum açıkçası bu oyunda.

Oynanış deseniz o da son derece basitleştirilmiş durumda. Ben mi yanıldım bilmiyorum ama yol arkadaşlarımızı seçtiğimizde onların hareketleri üzerinde az da olsa pay sahibi olabileceğimizi düşünmüştüm. Halbuki oyunda yanınıza aldığınız savaşçılar herkese kafa göz dalmaktan başka bir şey yapmıyorlar. Ve üstelik bunu da pek akılcı yöntemlerle yaptıklarını söyleyemeyeceğim. Ulan daha dört tanecik dandik zombimsi yaratıkla savaşırken yere kapaklanan Herkül mü olurmuş? RotA'da oluyor ne yazık ki.

DEHŞETİN VAHŞETİ

Dedim ya oynanış son derece basit diye, yahu RYO'nun hası olan *Witcher* gibi bir oyunda bile onlarca dövüş manevrası olmasına rağmen RotA'da tüm savaş sistemi iki düğmeye sıkışmış durumda. Bir süre sonra hafif, hafif, hafif, güçlü vuruş zincirlerinden gına gelmeye başlıyor. Tamam, düşmanları ortadan ikiye bölmek son derece eğlenceli ama oyun boyunca bunu yaklaşık 1000 defa yaptığınız düşünüldüğünde birbirinin aynısı olan bu hareketleri her seferinde ağır çekimde izlemek "abi beni mi yiyorsunuz" diye hayıflanmanıza sebep oluyor.

BU KADAR MI KÖTÜ?

Hayır hayır, her şey bu kadar da kötü değil aslında. Oyundan beklentileriniz karşınıza çıkan şeyden aldığınız zevki net bir şekilde belirliyor bu oyunda. Eğer çerezlik bir aksiyon oyunu arıyorsanız tamam ama "*God of War* PC'ye geliyor abiii" diye bağrışanlardansanız hayal kırıklığına uğrayacağınız kesin.

Aksiyonun yanında biraz da karakter gelişimi arıyorsanız ona da tamam ama bir *Neverwinter* derinliği bekleyenlerdenseniz arkanıza bakmadan kaçmanız gerekiyor.

Kısacası karşılanmayan beklentilerin oyunu Rise of the Argonauts. Eğer beklentileriniz benim kadar yüksek değilse son derece keyifli bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz. Ama Erce'nin yazdığı bir "RYO" incelemesi okumak için bu sayfalarda olanları tanıyorum ve beklentilerinizi biliyorum. Yine de sizi tutmayayım. Belki Atalanta'yla biraz vakit geçirmek beklentilerinizin çoğunu karşılar. :)



Birbirinin aynısı görevler arasında koşturup dururken tek avuntumuz Atalanta'yla orman yürüyüşü yapmak.

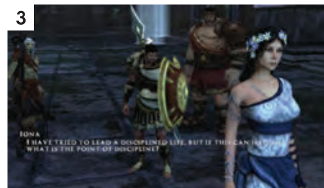
1- Kuş, kafasının yandığını fark etmiyor sanırım (geri kalan her şey çok normal).

2- Oyundaki dört tanrı da size özel güçler bahşedebiliyor.

3- RotA'yı güzel kılan tek şey bu olabilir mi?







> **Tür:** Aksiyon RYO > **Yapım :** Liquid Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 3GHz CPU, 1GB RAM, ATI X1300 ya da GF6800 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.6GHz C2D CPU, 2GB RAM, ATI HD3800 ya da GF8800GTX ekran kartı > **Web Sitesi:** www.codemasters.com/argonauts

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Beklentilerin tek kelimeyle "fosss" çıktığı bir oyun RotA.

6.0





FOOTBALL MANAGER 2009

KARLI NOU CAMP STADINDA, KOŞUYORUZ GECELEYİN -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Devrim, yenilik, çok büyük değişiklikler, geliyoruz, yıkacağız ortalığı ve hayır ben delirmedim. Bunlar Football Manager 2009'u anlatması istendiğinde Sports Interactive'in kullandığı terimler. Hatta bunların üstünde o kadar çok durdular ki, Che Guevera'nın teknik direktör pozu verdiği resimler, devrim yapıyoruz beyanatlarıyla dolu yapımcı videoları falan derken inanasım gelmişti. Şimdi elimde Football Manager 2009'un bir kopyası, arkamda harcadığım saatler, bu devrim hakkındaki fikrim gayet net: Sports Interactive, neyi devirdiyse ben onu geri istiyorum.

Kabul, Football Manager çok büyük bir seridir, her sene oynanması mecburidir, reddedilemez… Ama FM2008'in akıl almaz rezaletinden sonra ben çok daha iyi bir 2009 beklemeye koşullamıştım kendimi. Oynayanlar adı gibi biliyor 2008'in neden kötü olduğunu. Maç başına faullerden iptal edilen minimum 2 gol vardı, "closing down" fonksiyonu çalışmaktan acizdi, dengeler bozuktu ve maç başına 2 gol iptal ediliyordu! 2009'un 3 boyutlu maç motoruyla da beraber tüm bunları alıp götüreceğini ummuştum, hatta birazcık heveslenmiştim bile. Sonra n'oldu biliyor musunuz? Oyun çıktı.

Şimdi öncelikle tüm FM 2009 meraklılarının uğruna kafayı yedikleri hususa gelmek istiyorum, 3B maç motoru. Sports Interactive, birkaç aydır Football Manager Live'da denediği 3 boyutlu maç motorunu Football Manager 2009'a monte etmiş. Kulağa nedense korkutucu geliyor bu, hem de gayet anlaşılır bir şekilde. Bugüne kadar FM/CM serisini diğerlerinden ayıran şey 3B motoru gibi geliyordu hep, sanki 3B maç motoru FM'nin havasını bozup onu piyasa bir şey yapacakmış gibi. Hemen söyleyeyim, hayır, hiç de öyle bir durum olmamış. Elimizdeki 3B maç motoru FIFA Manager serisindeki gibi gerçekçi bir motor değil, daha ziyade biz küçükken çıkan oyuncak futbolcuları andırıyor. Bu FM'nin havasını bozmuyor, üstüne tüm sahayı tam ekran gösteren yeni TV görüntüsü de eklenince size daha büyük bir hakimiyet veriyor. Bu yüzden, orada hâlâ 3B maç motorundan korkanlar varsa rahat olsunlar, problem orada değil, oyunun geri kalanında.

MARSLI BÖCEKLERİN İSTİLASI

Şöyle kocaman bir paragrafı oyunun bug'larına ayırmam gerekiyor. FM 2009, tam anlamıyla bug'ların artık koloni kurma aşamasına gelecek kadar abardığı FM olmuş. Kendini taktik tahtasına kopyalayan forvetler ve ofansif orta sahalar, 2D görünümünde sahada iz bırakan oyuncular, takılan kamera, çökmeler ve o lanet sakatlıklar. FM 2009, maç başına bir iki adamınızı sakatlamadan duramayan bir oyun, hatta sakatlanma olmadığı zaman "bir yanlışlık var" diyorsunuz. Bu sizi oyundan inanılmaz derecede -hatta 2008'in faulden iptal edilen gollerinden bile daha beter şekilde- soğutuyor.

Sonra oyunun geri kalanına şöyle bir göz gezdiriyorsunuz, bir umut belki 2009 bir ilerlemedir diye... Ama FM "ilerlemedim ben!" diye tokadı gözünüze çarpıyor. Yapılan yeniliklerin temel bir değeri yok. Mesela kadın olabiliyoruz ama bu oyuncularının % 99'u erkek olan bir seri için ne ifade ediyor anlayabilmiş değilim. Görünürde önemli maçlar ve önemli olaylar hususunda basın toplantıları var fakat bunlarda da cevaplar çakma Facebook anketleri tadında "şiddetle katılıyorum", "katılıyorum", "yorum yok", "katılmıyorum", "şiddetle katılmıyorum" eksenine bağlanıyor ve bir süre sonra hiçbir önemi kalmıyor. Geri kalanların yüzde 98'i eski FM'lerle aynı olduğu için de oyunu orijinal almak isteyenlere rahatlıkla şunu diyebiliyorum: Elinizde FM 2008 varsa, kadroları 2009'a update edin ama 2009'a onca parayı vermeyin, yazık günah.



Oyunda klasik görünüme dönmek mümkün.

Ne İyi? Ne Kötü?
+ 3B maç motoru korkulanın aksine gayet başarılı
+ Klasik FM
- Buglar, yarabbim o buglar
- Yenilikler "devrim" falan değil





1- Kırmızılı oyuncuları sayın bir... FM'nin bug diyarına hoşgeldiniz.

2- Taktik tahtasındaki oyuncuları sayın şimdi... FM'nin bug diyarına tekrar hoşgeldiniz.

Tüm FM hayranları, sizi üzdüysem özür dilerim fakat benim görevim size bu oyunun paranıza değip değmeyeceğini söylemek. Sıkı FM hayranıysanız, zaten çoktan 2009'u kurdunuz ama FM'ye yeni başlamayı düşünen azınlıktansanız veya bir iki FM kaçırıp şimdi yakalamak istiyorsanız, başlamak için doğru yerde değilsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

2006 iyiydi, 2007 o kadar da iyi değildi, 2005 en iyisiydi. Onlar arasından seçim yapalım, 2009'u yalnız bırakalım.

6.5



> **Tür:** Menajerlik > **Yapım:** Sports Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (80YTL) > **Yaş Sınırı:** - > **Minimum Sistem:** P4 1.4GHz işlemci, 512MB RAM, 128MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 1.4GHz işlemci, 512MB RAM, 128MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.footballmanager.com

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

BİT PAZARINA PALADIN YAĞIYOR -GÖKER NURBEYLER

İyi olanı bozma prensibi, klasiklerin teknik olarak yenilenerek piyasaya sürülmesiyle bambaşka bir anlam kazandı. Birçok klasiğin iyi/kötü yeniden yapımı PC'lerde modern nostalji rüzgarları estiriyor. Aslında sözlerime *Heroes of Might&Magic* (HoMM) serisinin atası, 1989 New World Computing yapımlı King's Bounty'yi nasıl sabahlara kadar oynadığımı anlatarak başlamak isterdim. Maalesef öyle bir şey yaşamadım çünkü *HoMM2*'ye kadar King's Bounty'den (KB) haberim olmadı. Olduğunda da *HoMM2*'de onlarca ejderhamı yiyen on binlerce köylüyle meşgulüm (H2 oyun sonu savaşımı hatırladıkça hâlâ acı çekerim). Son zamanlarda Rus yapımcılardan çok iyi yapımlar gelmesine rağmen oyuna gayet önyargılı başladım. Şu an ise The Legend'in 2008'in gizli süprizlerinden biri olduğuna eminim.

BEŞ AS BİR YEDEK OYUNCU

KB'nin başlangıcında büyücü, savaşçı ve paladin sınıflarından birini seçiyoruz. Karakterimiz güçlendikçe yetenek ağacına rün puanları yatırarak geliştiriyoruz. Might, magic ve mind ağaçlarından ilk ikisini az çok tahmin ediyorsunuzdur. Mind ise para ve deneyim kazanma hızınızı artırıyor. Para, destek kuvvetler edinmemiz açısından önemli. *HoMM* deneyiminiz varsa KB dinamiklerine çabuk alışacaksınız. KB'de kale inşaatından çok görevlere ve düşmana odaklanıyoruz. Haritaya dağılan yaratıklardan ve ilgili dükkânlardan ordumuzu kuruyoruz. Ordunuza beş grup birim alabiliyorsunuz. Hızlı birimler özellikle tavsiyemdir. Tank birimlerin HP'lerine fazla güvenmeyin. Liderlik (leadership) her birimden asgari kaç adet alınabileceğini belirlediğinden dikkate değer bir özellik. Bunun için kahramanın taşıyabildiği bayraklardan da faydalanıyoruz. Liderliği artıran eşyaların size gelmesini beklemek yerine fahiş fiyatlara dükkânlardan edinmek mümkün. Haritada rastladığımız düşmanlarla didişirken, dost olanlardan görev alıp ticaret yapabiliyoruz. Bu sırada klişeleşmiş RYO görevleri ve zayıf hikâye fazla bir şey vaat etmiyor. Bu bakımdan *HoMM*'un muhteşem hikâyelerini arayacaksınız.

KRALIN ELİ PEK SIKI

Torunu *HoMM*'u oynayanlar, KB'nin savaş sistemini yadırgamayacaktır. Karşımızda yine altıgenlerden oluşan savaş alanı ve birimler bulunuyor. Kahramanımızsa savaşa yandan ve dolaylı olarak karışıyor. Savaş alanında hareket ve saldırılar sırayla ve birim önceliğine (unit-initiative) göre gerçekleşiyor. Tesadüfî olarak oluşturulan ve üzerindeki çarpışmadan etkilenen savaş alanları, kendini tekrar hissini azaltıyor. Birimler arasında ortaçağ fantastik kurgusunun hemen her yaratığı bulunuyor. Bunlar arasında en çok dev kaplumbağa ve werewolf-elf kırması canlı ilgimi çekti. Birimler, yalnızca grafikleri ve atak puanları farklı olan piksellerden oluşmuyor. Yan yetenekleri stratejik değerlerini artırıyor. Oyundaki birim sayısının çok olmasının yanı sıra birimlerin farklı yan özelliklerle geliştirilmesi de mümkün. Örneğin askerinizin atacağı okun yüksek hasar vermesi veya düşük hasar verip düşmanı yavaşlatması size bağlı. Oyunda ilerledikçe "rage" veren büyülü eşyalarla Spirits of Rage denen özel yaratıklar çağırabiliyoruz. Bunlar iyi kullanıldığında çok hayat kurtarıyor. Ordumuzun kendini evinde hissettiği topraklarsa savaş sırasında artı puan sağlıyor. Örneğin undead ordusu mezarlıklarda daha iyi savaşırken ateş yaratıkları lavlı bölgelerde daha iyi savunma yapıyor. Bunun dışında menzilli savaşçılarınızı iyi konumlandırmak, rakibin yakın dövüşçülerini rahat harcamanızı sağlayacaktır. Ölen birimleri geri getiremediğimizden kaybettikçe yenisini almamız gerekiyor ki alınabilecek birim sayısı da stoklarla sınırlı. Yani parayı basmak hem kısıtlı bütçe hem de birim kaynağı nedeniyle her zaman çözüm değil. Bu KB'yi akranlarından ayıran bir diğer özellik. Dolayısıyla mümkün olduğunca az birim kaybetmelisiniz.

İSMİNE BAKMADAN ALIN

Yeniden yapım olan KB'de türü değiştirecek, yeni ufuklar açacak değişiklikler yok ama türü başlatan oyun olduğunu hatırlarsak, bu o kadar da rahatsız edici değil. Düşünüyorum da bu oyunun adı KB: The Legend yerine HoMM 5.5 ya da HoMM: Goyun Edition olsaydı şu an alacağından çok daha yüksek satış rakamlarına ulaşırdı. Eğer bu oyun türünü seviyorsanız önyargılarınızdan kurtulun ve şu oyunu bir deneyin. Başka bir oyuna sardıysanız koleksiyonunuza katın. Klasikliğinden gelen tazeliğini koruyacaktır.

1- Balığından çiçeğine, örümceğinden çamaşır makinasına hareket edebilen her canlı KB birimlerine eklenmiş durumda.

2- Rusça'dan İngilizce'ye tercüme hataları içerse de oyundaki mizah kendini hissettiriyor.



1



2

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Orijinaline sadık
+ Taktiksel ve eğlenceli savaşlar
+ RYO özellikleri
+ Yüksek tekrar oynanabilirlik
+ Kolay alışıp zor uzmanlaşıyorsunuz
- Zayıf senaryo
- Klişe görevler
- Çok oyuncu modu yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

New World Computing'in gözü arkada kalmıyor. Bu yılın sürprizlerinden olan KB Disciples 3'ü beklerken iyi gidecektir.

8.3



> **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji/RYO > **Yapım:** Katauri Interactive > **Dağıtım:** Atari > **Yaş Sınırı:** 12 > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **İngilizce Gereksinimi:** Normal > **Minimum Sistem:** 2.6GHz işlemci, 1GB RAM, 5.5GB sabit disk alanı, 128MB ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.0GHz işlemci, 2GB RAM, 512MB ekran kartı > **Web:** www.kings-bounty.com

A Vampyre Story

DERGİNİN YANINDA HERKESE PELUŞ FRODERICK OYUNCAĞI VERİYORUZ!

- ESER GÜVEN

Adventure türü can çekişiyor da, öldü ölecek de, mıy mıy da mıy mıy. Yıllardır ne çok duyuyoruz bu cümleleri değil mi? Neyse ki düzenli olarak müthiş adventure oyunları çıkıyor, biz de bu sözleri söyleyenlerin laflarını ağızlarına tıkabiliyoruz. Biraz vakit geçince yine başlıyor aynı terane gerçi… Ama çuvaldızı kendimize de batırmamız lazım, *Need for Speed* gibi notu 6,0 – 7,0 aralığında olan sıradan bir oyuna bile sırf isminin hatırına üç sayfa ayırırken, yılın en merakla beklenen adventure'larından birini tek sayfayla geçiştirerek bu söylentilere zemin hazırlıyoruz aslında (AHHH KAFAM! – *Sinan*) (sağolsun Sinan bu paragrafı okuyunca başının da acısıyla beni arayarak bir sayfa daha artırdı yerimizi, demek ki arada sırada mancınığa başvurmak gerekiyormuş :)). Neyse, Mona'mıza dönelim.

A Vampyre Story bize pis vampir Baron Shrowdy Von Kiefer'in, Draxsylvania'daki kalesinde esir tuttuğu Mona De Lafitte'in hikâyesini anlatıyor. Mona oldukça saf bir hatun, mesela içtiği kanın şarap olduğunu sanıyor, aynaların neden el çizimi resimlerle kaplı olduğunu anlamıyor. E yavrucuğum yarasaya dönüp uçuyorsun etrafta, hâlâ mı uyanmıyorsun? Neyse ki yanında çenesi hiç durmayan sevimli yarasa Froderick var da anlamadığı yerleri Mona'ya açıklamaya çalışıyor. Zaten rahatlıkla söyleyebilirim ki oyunun yıldızı Froderick. Popüler kültüre yaptığı atıflar, sağa sola yetiştirdiği laflar, Mona'yla atışmaları falan hani nerdeyse eski Lucas Arts oyunlarından birindeymişsiniz gibi hissetmenizi sağlıyor. İşte zaten bu da yeni çıkan adventure'ları değerlendirirken kullandığımız en önemli kıstaslardan biri. Söz konusu *Culpa Innata* gibi daha 'ciddi' bir adventure oyunu olduğunda elbette onu Lucas Arts oyunlarıyla karşılaştırma zevzekliğine girmiyoruz ama işin içine böyle cicili bicili grafikler ve iddialı söylemler (yapımcılar sağolsun) girdiğinde, o oyunun işi ciddi anlamda zorlaşıyor. Nitekim çoğu da Lucas Arts bariyerine takılıp düşüyor ama A Vampyre Story bu konuda sınıfı geçmeyi başaran bir oyun olmuş. Zaten muhtemelen siz de Baron Shrowdy'i gördüğünüz ilk sahnede "işte budur" diyeceksiniz.



A Nightmare Before Christmas izleyesim geldi, durup dururken.

EĞLENCE AYRINTIDA GİZLİ

Popüler kültür göndermeleri demiştim, o kısmı da açmak istiyorum biraz. Oyunda bazılarını fark etmeyecek olsanız da son derece eğlenceli dokundurmalar var. Örneğin Ozzy ismindeki çeşme, özellikle de konuşma tarzıyla size birilerini hatırlatacak (yani hatırlatması lazım, hatta size şarkı yazdığı ipucunu bile verecek göndermeyi anlayabilmeniz için, daha ne yapsın). Frankie, Dean, Sammy ve Joey isimli fare çetesi 50 ve 60'ların Amerika'sıyla özdeşleşmiş Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis Jr. ve Joey Bishop dörtlüsüne yapılan bir gönderme (zaten onlar da Rat Pack ismiyle anılıyordu). Harry Potter'dan Dungeons and Dragons'a, Tim Burton ve Dr. Seuss esinlenmelerine kadar pek çok ilgi çekici ayrıntı oyunun en beklemediğiniz anlarında sizi gafil avlayacak.

Yeni macera oyunlarını takip ediyorsanız biliyorsunuzdur; Tab tuşuna

1- Vampirler yatak yakarak ısınıyor soğuk kış gecelerinde.

2- Farelerin aklına uyup şu sevimli kediye zarar verebilecek misiniz ki?





Mona, vampir tarihinin en saf karakteri olmaya aday.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Süper grafik ve sesler
+Eğlenceli diyaloglar
+Sağlam bulmacalar
+Vampir teması (kişisel artı)
-Bittiğinde devamı gelsin diye sabırsızlanıyorsunuz
-Diyalog atlamak azıcık sıkıntılı
-1024x768 harici çözünürlük yok

KLASİK MACERA OYUNU KARAKTERLERİNDEN FARKLI OLARAK MONA HER GÖRDÜĞÜNÜ TABUTUNA ATAN BİR AÇGÖZLÜ DEĞİL

basarak çevrede etkileşime girilecek ne kadar nesne varsa hepsini görmek, türün standart özelliklerinden biri haline gelmeye başladı. Aynısı burada da karşımıza çıkıyor. Şahsen ben bunun "piksel avlama" zevkini azaltan bir öğe olduğunu düşünüyorum ve kullanmamaya özen gösteriyorum. Ancak etkileşime kurabileceğiniz her şeyin hikâyede ilerlemek için gerekli olduğu bir oyun değil A Vampyre Story. Tıklayabildiklerimizin önemli bir kısmı sadece gülelim eğlenelim diye konmuş, dolayısıyla Tab'ı kullanmak hile sayılmaz. Bu eğlenceli deneyimin ömrünü uzatmak istiyorsanız ekrandaki hiçbir öğeyi atlamamanızı öneririm, böyle güzel oyunları sabun köpüğü gibi tüketmek pek de hoş olmuyor. Ömür demişken, oyun yaklaşık 15 saatlik bir oynanış sunuyor. Tabii bazı bulmacalarda çakılıp kaldığınızda bu süre gayet rahat biçimde uzayabilir.

KONUŞ MİNİK VAMPYRE

Kontroller çok basit ve son derece etkili. Bir öğenin üzerine sol tıkladığınızda dört seçenekli bir menü çıkıyor karşınıza. Buradan o öğeyi kullanabiliyor, inceleyebiliyor, konuşabiliyor, üzerine uçabiliyorsunuz. Örneğin buradaki konuşma seçeneği duruma bağlı olarak ağızla yapılabilecek başka bir eyleme dönüşebiliyor (kuş tutmak mı mesela, hayır mesela öpmek). Sağ tıkladığınızdaysa envanter tabutunuz açılıyor ve sahip olduğunuz veya daha sonra işinize yarayabilir diye not aldığınız eşyaları burada görüyorsunuz. Evet, Mona gördüğü her şeyi tabutuna atan biri değil, bunun yerine "bunu hatırlayayım, belki daha sonra kullanırım" diyor ve o eşyayı kullanacağınız bir yerle karşılaştığınızda gidip yerinden alıyor. Oyuna çok şey katan bir özellik değil ama yine de değişik olmuş. Gideceğiniz yerde çıkan oka sağ tıkladığınızda yürüme animasyonu olmadan anında ekran değiştirebiliyorsunuz. Yürürken boşluk tuşuna basarak yine anında gitmek istediğiniz öğenin dibinde bulabiliyorsunuz kendinizi. Boşluk tuşu diyalog geçmek için de kullanılıyor ama bu aynı zamanda oyunda beni rahatsız eden şeylerin de başında geldi. Ekranda altyazı olarak cümlenin yalnızca iki satırını görüyorsunuz, konuşma devam ettikçe bu iki satır da değişiyor. Ancak boşluk tuşuna bastığınızda o karakterin tüm repliği atlanıp diğer karaktere geçiliyor, e öyle olunca da iki satırın devamında neler söylendiğini duyamıyorsunuz. Halbuki ben sadece konuşmanın okuyup bitirdiğim kısmını atlamak istiyordum, olmadı ki bu?

Neyse ki konuşmaları atlamamak için çok iyi bir sebebimiz var; seslendirmeler. Genel olarak sesler müthiş zaten ama özellikle aksanlar ve karakter-ses uyumu dört dörtlük. Grafikler kusursuz, animasyonlar inanılmaz derecede akıcı ve doğal, çizimler resmen gözlerinize ziyafet sunuyor. Keşke çözünürlüğü değiştirme imkânımız olsaydı diye düşünmedim değil aslında ama görsel kalite o kadar yüksek ki bunu da kafaya takmıyorsunuz.



Her eve lazım Froderick'ten. Şu sevimliliğe bakar mısınız?

A Vampyre Story, Mona'nın hikâyesinin yalnızca ilk kısmını anlatıyor, zaten bunu oyunun sonunda daha iyi fark edeceksiniz. Açıkçası oyunun sonu bu bakımdan biraz sürpriz de oluyor, eminim siz de kendinizi "eee hani devamı?" derken bulacaksınız. Ama aynı kalitede bir devam oyunu (belki de oyunları) geleceğini düşündüğüm zaman, bu tür ölüyor diyenleri susturmak için yeni bir malzememiz olacak diye de sevinmiyor değilim.

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Autumn Moon Entertainment > **Dağıtıcı:** The Adventure Company > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 1,6GHz işlemci, 512MB RAM, ATI Radeon 9500 / GeForce FX 256MB ekran kartı, 3GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB RAM, GeForce 6 / ATI Radeon 9800, 5GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.vampyrestory-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Yılın adventure oyunu neydi diye sorulduğunda verecek sağlam bir cevabınız olsun.

9.0



SPIDER-MAN™ WEB OF SHADOWS

DÜZGÜN BİR VENOM İSTİYORUZ DERKEN BUNU KASTETMEMİŞTİK! - KAAN ALKIN

Nedir bir kahramanı kahraman yapan? Zor anlarınızda yanınızda olması mı? Gücünü iyi amaçlar için kullanması mı? Yoksa karşılık beklemeden karanlıkla aranızda korkusuzca durması mı? Peki ya biz nasıl seçiyoruz kahramanımızı? En güçlü, en hızlı ya da en çevik olanı mı seçiyoruz yoksa kendimize en yakın hissettiğimizi mi? Örümcek Adam çevik, esnek, hızlı ve güçlü. En güçlü değil belki, hatta en hızlı da sayılmaz ama en insan olanı. Ve insanların istekleri, arzuları, kontrol etme hırsı, egosu vardır. Tüm bu insani özellikleriyle Örümcek bu yeni macerasında kötülere karşı dururken bu kez kendisiyle de çarpışmak zorunda çünkü önünde zor bir seçim var: İnsanlığın özgürlüğü ya da sınırsız güç. Siz hangisini tercih ederdiniz?

Birkaç yılda bir karşımıza çıkan Örümcek Adam oyunlarının, özellikle de filmlerden alınan gazla yapılanlarının, şimdiye kadar önemli bir varlık gösteremediğini hatırlarsınız. Gerçi ben Spider-Man 2'yle ciddi anlamda eğlendiğimi hatırlıyorum ama harika bir oyun olduğundan mı? Hayır, Örümcek Adam sevgimden. Öte taraftan çocukluk yıllarımda çizgi romanları elimden düşmezken yaş ilerledikçe gayet hayırsız bir fan haline geldiğim de doğru. Hatta rezil filmlerini gördükten sonra fanlığı da terk ettiğimi söylemek yanlış olmaz. Fan kitlesini (en azında beni) hızla yitirmekte olan kahramanımızın imdadına koşan süper kahramansa bu defa *CoD: World at War*'un da yapımcısı olan Treyarch.

Felaket yıllarının ardından özgün bir hikâyeyle Örümcek Adam'ı bir kez daha oyun dünyasına taşıyan Treyarch, Battleworlds macerası sonrasında orijinal seride tanıştığımız Venom üzerine bir hikâye kuruyor ve pek çok Marvel karakterinin katılımıyla bugüne kadar yazılmış en iyi Örümcek Adam maceralarından birini çıkarıyor ortaya. Simbiyotik kostümünü her nasılsa kopyalamayı başaran Venom, Manhattan şehri sakinlerini simbiyotlara dönüştürmeye başlıyor. Kolluk güçleri işin altından kalkamayınca S.H.I.E.L.D.'i yardıma çağırıyor ve tüm şehir karantinaya alınıyor. Kingpin'in küçük ordusu ve diğer süper kahramanlar da işin içine girince ortalık savaş alanına dönüyor. Simbiyotlar başlarda küçük bir sorunken, kısa süre sonra bu küçük sorun bir işgal ordusuna dönüşüyor. Biz de gittikçe büyüyen bu uzaylı istilasına karşı savaşta en ön saflarda yerimizi alıyoruz.

Hikâyenin en can alıcı yanı bu büyük savaşın arka planında, simbiyotla tekrar birleşen Peter Parker'ın iyiyle kötü arasında gidip gelişinin işleniyor olması. Siyah kostümüne tekrar kavuşan Örümcek her nasılsa kontrolü elinde tutmayı başarıyor. Örümcek Adam'ın sağduyusu olma işi de bize kalıyor. Oldukça hoş iniş çıkışlara ve sürprizlere sahip olan hikâye, oyunun en güçlü yanlarından biri. Ancak oyunun bu özgün hikâyeyi bize düzgün ve akıcı bir şekilde aktaramıyor olması, hem potansiyele yazık edilmesi hem de oyun zevkini bozması sebebiyle can sıkıcı. Grafikleri, animasyonları ve Örümcek Adam anlarıyla Marvel evreninin havasını soluma imkânı tanıyan Web of Shadows'da, Örümcek Adam'ın iç hesaplaşmaları ekrana derin bir şekilde yansıtılamadığından hikâye sadece takip edenlerin ilgisini çekecek bir öğe olarak kalıyor.

SARI TAKSİDEN BOL NE VAR?

Sanal evrene daha önce pek çok kez aktarılan Manhattan'ın, bu macerada da başına gelmedik kalmıyor. Önceki Örümcek Adam oyunlarıyla karşılaştırdığımızda şehirde ciddi bir gelişme olduğu açık ama itiraf etmek gerek, *GTAIV*'ün Liberty City'sinde biraz dolaştıktan sonra Web of Shadows'un Manhattan'ı pek bir sudan. Oyunun başlarında pek bir sığıntı duran şehir sakinleri, hikâyede başrole soyunmaya başladıkları andan itibaren şehrin tüm havası da değişiveriyor. Hasar gören binalar, arabaları tutup sağa sola atabilmemiz ve hikâye ilerledikçe çehresi değişen şehir, önceki oyunlara göre çok daha canlı ve güzel. Grafik olarak da şehrimiz pek fena durmuyor. Özellikle geceleri Manhattan muhteşem manzaralar sunuyor ama gündüzleri belli mekânlar PS2 grafiklerini hatırlatıyor. Allahtan gökyüzünü yaratırken malzemeden çalmamışlar, havadaki çarpışmalarda oyunun görsel anlamdaki tüm açıkları kapanıyor. Bu arada sokakları dolduran araçlar ve yayalar, ilk 20 dakika pek ilginizi çekmese bile hikâyede biraz yol kat ettiniz mi enteresan manzaralar oluşturmaya başlıyorlar. Bol bol kafanıza göre dolaşmaya çıkacağınızı düşünürsek bu durum hiç de fena değil.



Bir süper kahraman bir diğerine "emo" der mi? Dedi bile. Çok yaşa Wolverine!

1- MJ'le ilişkisini zaten zorla yürüten Parker, karşı cinse olan güvenini işte bu anda tamamen yitiriyor.

2- Yaşlı, kel ve kuş kostümlü Vulture'la Manhattan semalarında çarpışıyoruz.

3- Akıllardaki soru simbiyotun nasıl böyle çoğalabildiği. Resimdeki de sorunun cevabı.







Ne İyi? Ne Kötü?

+Örümcek Adam'ın animasyonları akıcı, estetik ve çeşitli
+Kombat sistemi gayet güzel
+Her yüzeyde dövüşebiliyoruz
+Örümcek üzerinde tam kontrol sahibiyiz
+Hikaye iyi
-Hikayenin sunumu zayıf
-Yamaya rağmen performans sorunları var
-Seslendirmeler ve müzikler çok zayıf kalmış

PS3'ÜN AĞLARI

Web of Shadows'u karşılaştırma yapmak için PS3'te de oynadım ve gördüm ki platformlar arasında bir fark yok. Grafik kalitesi ve oynanabilirlik aynı. PS3'ün tek bir artısı varsa o da PC'de yaşanan performans sorunlarıyla uğraştırmaması. Yani hem iyi bir sisteme, hem de bir PS3'e sahipseniz, sadece gamepad mi yoksa klavye-fare mi tercih ettiğinize göre seçebilirsiniz oynayacağınız platformu.

ATAKLARINIZI ARKA ARKAYA EKLEYEREK 450-500 VURUŞLUK KOMBOLAR ÇIKARTABİLİYORSUNUZ, DAHA FAZLASI BİLE MÜMKÜNDÜR BELKİ, OLABİLİR...

TECRÜBELİ ÖRÜMCEK

Oyunda basit ama hoş bir karakter geliştirme sistemi var. Görevleri tamamladıkça ve düşmanlarımızı pataklad ıkça topladığımız tecrübe puanlarıyla kırmızı ya da siyah kostümümüz için yeni hareketler alabiliyoruz. Ayrıca mevcut hareketlerimizi de bu puanlarla daha güçlü hale getiriyoruz. Eğer benim gibi etrafta bolca dolaşmayı ve her tür aksiyona girmeyi tercih ederseniz (ki ana hikâyeyi boşlamak anlamına geliyor bu) toplayacağınız tecrübe puanlarıyla tüm hareketlere oyun tamamlanmadan sahip olabilirsiniz. Diyelim tam tersi bir yol izlediniz ve ana hikâye dışındaki hiçbir göreve takılmıyorsunuz… Fark etmez, tek bir kostüme odaklanıp en çok kullandığınız hareketleri ve komboları alarak da ilerleyebilirsiniz. Tabii ortada şöyle ufak bir sorun var. Yeterli tecrübe puanına sahip olsanız dahi belli seviyelere gelmeden belli hareketleri ya da üst seviyelerini edinemiyorsunuz. Seviye atlamak içinse şehrin etrafına serpiştirilmiş örümcek amblemlerini toplamanız gerekiyor. Bir tane aldınız mı diğer seviye için daha kaç tane toplamanız gerektiği ekranın altında belirtiliyor. Belli görevlerin ardından seviyenize bakmaksızın belli hareketleri edinmenize de imkân veriliyor. Ya ben anlamadım muhabbeti ya da hem öyle hem böyle yapmışlar valla. Aslında yukarıda bahsettiğim yollardan hangisini takip ederseniz edin, oyunu bitirmeden tüm hareketlere bir şekilde sahip olacağınızdan eminim. Çünkü ister istemez durmadan adam pataklayacak (bir zamanlar adammış hepsi en azından) ve tecrübe kazanacaksınız.

ÖRÜMCEK BU, LAF DA ATAR SOPA DA

Örümcek Adam'ın hoplayıp zıplaması, bir ton dayak atıp karşılığında beş katını yemesi alışılmadık bir durum değil. Alışılmadık olan, adam pataklama olayının bir hayli geliştirilmiş ve çeşitlendirilmiş olması. Yeni hareketler ve pek çok kombo emrinize amade. Ataklarınızı özellikle kalabalık ortamlarda arka arkaya düzgün bir şekilde ekleyebilirseniz 450-500 vuruşluk kombolara gidebiliyorsunuz (ben o kadar yapabildim valla, bir sınırı olduğunu da sanmıyorum). Düzgün kombolar yaparak ekranın sağ üst köşesinde bulunan barı dolduruyor, alev alev yanmaya başladığındaysa özel hareketlerinizden birini yapabiliyorsunuz. İşin güzel yanı oyun boyunca tanıştığınız iyi ve kötü karakterleri yardımınıza çağırabiliyor olmanız. Kimi karakterlerin eğitiminize katkısı da olabiliyor.

Hikâyenin tamamında genel hal ve tavırlarımız bize kırmızı (cici süper kahraman) ya da siyah (tu kaka) puanlar olarak bize geri dönüyor. Ancak iyilikle kötülük arasındaki gerçek tercihimizi belirli seçim anlarında yapıyoruz. Örneğin simbiyot tarafından ele geçirilmiş bir kahramanla çarpışmamızın ardından bize bu karaktere yardım etme ya da canına okuma şansı tanınıyor. Kurtardığınız karakterler arkadaş listenize ekleniyor ve sonraki çarpışmalarda yardıma çağırabildiğiniz yardımcı karakterlere dönüşüyor. Ama seçim anlarını asıl önemli kılan, oyunun sonuna direkt olarak etki ediyor olmaları. Genel olarak kötü bir karakter canlandırıp oyunun son beş dakikasında hidayete ermeniz, oyunun iyi sonunu görme şansı vermeyecek. En baştan almadan iki sonu da görmek istiyorsanız oldukça eski bir save dosyanız devam etmelisiniz. Fakat en başa dönecekler için de güzel bir haber vereyim: Oyunu bir kere bitirip sıfır noktasına döndüğünüzde karakterinizi en baştan geliştirmeniz gerekmiyor. Önceki oyunuzdan aldığınız tüm hareketlerinizi yeni maceranıza taşıyabiliyorsunuz.

DÜNYAYI KURTARIRKEN

Birçok Marvel kahramanını ve süper kötüleri birleştiren, başarılı bir kombat sistemine, dört dörtlük bir Örümcek Adam karakterine, ortalama grafiklere, vasat bir sunumla da olsa sağlam bir hikâyeye sahip olan Web of Shadows kendini zevkle oynatan bir oyun. Özellikle Örümcek Adam severlerin sırf yeni macerayı öğrenmek için bile olsa oynaması gerekiyor. Oynama süresini istediğiniz kadar uzatabilirsiniz ama en az bir 10 saatinizi harcayacağınız da garanti. İşin tek acıklı yanı, oyunu en fazla iki kez oynayacak olmanız (her iki sonu görmek, tamamen iyi ya da tamamen kötü karakter olarak oynamak için). Oyunu tamamladığınızda açabileceğiniz yeni bir kostüm ya da görev gibi bir ödül yok maalesef. Daha önceki oyunları aratmayan, hatta çıtayı epey yükselten, eğlenceli bir deneyim Web of Shadows. Örümcek hisleriniz biraz olsun gelişmişse zaten oynamadan edemeyeceksiniz.



1- Mech Warrior diye çıldırıyorsunuz. Alın size bir adet mech ve bir adet warrior.

2- Örümcek Adam yere paralel ortamlarda da gayet efektif, esnek ve karizmatik. Ağ israfı da had safhada.





> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Treyarch/Aspyr > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 4600+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce 7900GTX / Radeon X1900XT Ekran kartı, 8GB Sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 4800+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 Ekran kartı, 8GB Sabit disk alanı > **Web Sitesi:** seizecontrol.marvel.com

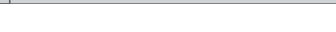
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat, 1 gün, 1 hafta, 1 ay, 1 yıl

Örümcek Adam hastaları sırf hikayesi için oynamalı ama oyunun kötü sunumu korkarım onları bile rahatsız edecek.

7.5

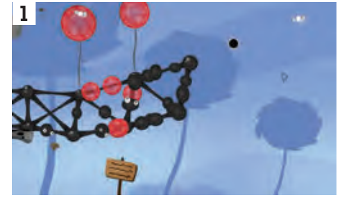




1- Balontoplarla yapıştopların dengesini iyi kurmak lazım. Zira aşağısı sakal yukarısı bıyık.

2- Oyunun PC'deki online modunda bu şekilde en yüksek kuleyi oluşturmaya çabalıyoruz.

3- Şunun gözlerine bakar mısınız? Görebiliyor musunuz bilmiyorum ama kirpikler apayrı bir detay.

1


2


3


WORLD OF GOO

SON PİŞMANLIK DEDİĞİN NEDİR Kİ? -MERT HAKKI BİNGÖL

- Abi World Of Goo'yu denedin mi? Al bir bak.
- Hayır. İşim var şu an.
- Ya yine yap işini, on dakikanı alır.
- İyi ver hadi ver.

Seni uyarıyorum sevgili okuyucu. Eminim senin de etrafında bu tip arkadaşların vardır ve bugüne kadar gelmediyse de çok yakında yanına gelip sana yukarıdaki diyalogu yaşatacaktır. İnanma ona. Önce işini bitir, sonra efendi gibi dön bak neymiş bu World Of Goo diye. Sonra on dakika diye başlayıp bir buçuk saatini yediğinde "Tanrım ne yaptım ben?" demek için artık çok geç olacaktır. Bilmelisin ki World Of Goo evreninde on dakika, bir buçuk saate tekabül eder.

Oyunculuk deneyimi azıcık geçmişe dayananlar Lemmings isimli güzide oyunu hatırlayacaktır. Hele yaşı yirmi beş ve üzeri olanlar muhtemelen şu an ayağa kalktılar ve ceketlerinin önünü iliklediler. Psygnosis'in bu efsane oyununda lemming adı verilen yeşil saçlı, şipşirin ama bir o kadar da aptal yaratıkları yönlendirerek çıkışa ulaştırmaya çalışıyorduk. Çeşit çeşit lemming ve hepsinin de kendine özgü yetenekleri vardı. İşte World Of Goo da neredeyse tamamen bu sistem üzerine kurulu ancak lemming yerine yapışkan topları (ki yazının ileriki bölümlerinde kendilerine kısaca yapıştop diyeceğiz) yönettiğimiz bir bulmaca oyunu. Amacımız bu yapıştopları (sizi uyarmıştım) birbirine yapıştıra yapıştıra çıkışa ulaştırmak (bu cümleyi hızlı hızlı tekrar edin). Çok mu basit göründü gözünüze? Şu an nasıl da pis pis sırıttığımı bir görebilseydiniz…

World Of Goo'nun ilk göze çarpan özelliği çok basit ama inanılmaz kaliteli grafikleri ve efektleri oluyor. İki boyutlu ve bu kadar basit bir oyun herhalde bundan daha iyi bir şekilde sunulamazdı. Gereksiz hiçbir ayrıntı, kafa karıştıran hiçbir efekt, süs püs yok. Ama tüm animasyonlar, arka planlar o kadar başarılı ki, tüm bu görsel öğeler bir de muhteşem kalitedeki müziklerle birleşince kendinizi bir anda Goo dünyasının içinde buluveriyorsunuz. Müziklerin kalitesine tekrar vurgu yapmak istiyorum. Oyun o kadar dingin ve huzur verici müziklere sahip ki oynarken girdiğiniz trans hali, bu müzikler de eklenince bayağı bayağı meditasyona dönüşüyor.

Grafiklerin ve müziklerin sizi bir anda oyunun içine çekmesinin ardından bu sefer de oyundaki teknik detaylara hayran kalmaya başlıyorsunuz. Goo dünyasının fizik kuralları çok ama çok gerçekçi. Bir çay tepsisini taşırken nasıl bir "içgüdüsel tepsiyi devirmeme" mekanizması işliyorsa bilinçaltımızda, işte aynı hisleri World Of Goo'yu oynarken de yaşıyoruz. Jenga'yı bilirsiniz. Yukarılara doğru yapıştopları yapıştıra yapıştıra yükselirken görüyoruz ki, alttan bir parça çekip üste koyarken Jenga ne kadar fizik kurallarına bağlıysa World Of Goo da o kadar bağlı. Oyunun bu teknik yeteneğine dair örnek vermek istiyorum. Bazı bölümlerde yukarı doğru değil de yatay olarak ilerlememiz gerektiğinde, uçlara yapıştırdığımız yapıştopların ağırlığı nedeniyle yapımız aşağı doğru eğilmeye başlıyor; aşağıda da su ve diken var ve biz biliyoruz ki yapıştoplar ikisini de sevmez. Bu durumda ne yapıyoruz? Elimizdeki balontopları (balon olabilen top) kullanıp yatay ilerlemekte olan yapımızın uygun yerlerine takıyoruz. Böylece aşağı sarkmakta olan yapıştoplar kaldırma kuvvetinin etkisiyle yukarı doğru çekiliyor. Ama çok yukarı da çekmemek lâzım çünkü yukarıda da dikenler var ve biz biliyoruz ki balon dikene değerse ne olur? *(Patlartop? Bildim mi? -Serp.)* Patlaaar!

World Of Goo'nun bir diğer harika özelliği de online oynanabiliyor olması. Amacın en yüksek kuleyi yapmak olduğu bu modda bir son yok. Siz yapıştoplardan oluşan kulenizi dikerken bir yandan da başkalarının ne kadar yükseğe çıktığını görebiliyor, onlarla yarışabiliyorsunuz. Oyun boyunca kurtardığınız yapıştoplar, bu modda size kule inşaat malzemesi olarak geri dönüyor. Bu online mod, oyunun Wii sürümünde maalesef yok. Ama Wii'de de PC'de olmayan dört kişilik çok oyuncu modu bulunuyor. Tercih yapmak zorunda kalmamız üzdü beni.

World Of Goo kesinlikle son zamanlarda oynadığım en iyi oyunlardan biri. İndirilebilir ve çok uygun fiyatlı olduğunu da düşünürsek, oyunu hemen gidip almamak için tek sebebiniz olabilir: On dakikacık bile vaktiniz yok.



Pişt, uyanın biz geldik! Çabuk olun, daha fazla dayanamayacağız!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Bağımlılık yapıcı oyun sistemi
+ Gerçekçi fizik kuralları
+ Harika müzikler
+ Online desteği
+ O, bu, şu diye liste uzar gider...
- PC sürümü ile Wii sürümü arasındaki fark nedeniyle seçim yapmakta zorlanıyor insan

> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** 2DBoy > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Minimum Sistem:** Yok öyle bir şey. Kurun oyunu, çalışacaktır. > **Önerilen Sistem:** Ne dedim ben az önce? > **Web Sitesi:** www.2dboy.com/games.php

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Oynanabilirlik	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Yav son kararı mı kaldı? Alın şu oyunuuuu!

9.0







KAYBETMENİN AHLÂKI ÜZERİNE

KAYBETMEK İSTEYENLER İÇİN BİR TAM ÇÖZÜM -K. MEHMET KENTEL

Dünya bir oyun olsaydı, size ne rol düşerdi, hiç düşündünüz mü? Bir oyun olsaydı dünya, ne türde olurdu? Yanlış soru. Doğrusu şu: Bir oyun olsaydı dünya, kim hangi türde oynardı? Okullarında okuduğunuz, ailelerinde yetiştirildiğiniz, sokaklarına bırakıldığınız, fabrikalarında çalıştığınız, mavi ya da beyaz yakalarını boynunuza geçirdiğiniz, tüfeklerini ateşlediğiniz ve tüm bunların karşılığında tecrübe puanları kazandığınız, seviyeleri, yani sınıfları, yani pozisyonları, yani rütbeleri atladığınız bu dünya sizin için nasıl bir oyun? Bir macera, bir FPS, her şey bir film sahnesi gibi geldiğinde üçüncü şahıs aksiyon, bazen bir platform; çoğu zaman hepsi birden.

Bir de bu dünyayı bir strateji olarak oynayanlar var, evrenlerin tanrıları (Popolous?), ülkelerin kralları (Age of Empires?), şirketlerin sahipleri (Bilmemne Tycoon?), orduların komutanları (Total War?). Biliyor musunuz onları? Aynı dünyaysa eğer oynadığımız, onların oyunlarının içinde aldığımız rolleri görebiliyor musunuz? Sağa sola gönderilen işçileri (marangozundan mühendisine), köylüleri, çiftçileri, yüzlercesi bir seferde üretilen ve aynı şekilde yok edilen askerleri gözünüz bir yerden ısırıyor mu? Aynaları parçalamak istediniz mi hiç?

Böyle bir akşamdı. Resmine baktım. Benim altı yıl önceki halime benzeyen bir çocuktu. Daha sakallı belki, daha cesur şüphesiz. Böyle bir bardı muhtemelen oturduğu, belki biraz daha salaş. Şimdi söylemek istediklerime benzer şeyler söyledi. Sirenleriyle arkamdan geçenler gibi polislerdi. Paris'in banliyö göçmenlerini, Londra'nın Jean Charles de Menezes'ini, Taksim'in Festus Okey'ini, Pangaltı'nın Hrant Dink'ini, Kızıltepe'nin Uğur Kaymaz'ını vuranlar ya da kovalayanlar gibi bir kurşundu. Göçmenlerin, Jean Charles'ın, Festus'un, Hrant'ın, Uğur'unki gibi bir kandı. Alexandros'un kanıydı. Bir ateş yandı.





Bir ateş yandı komşunun yüreğinde. 15-16 yaşındaki çocuklar, ölen arkadaşlarının ardından ateş olup yağdılar. Bağırları yanan çocuklar, bağırlarına ses verdiler, seslerini bağırlarından aldılar. Yunanistan'ın bağrı yanıyor. Ve nihayet insanlar gerçek ateşi görüyor. "Sahnelenen gösteri" yerini gerçek insanların gerçek öfkesine bırakıyor. Bu düzenin ahlâksızlığı, isyan etmenin ahlâkını keşfeden gençlerin elinde paramparça oluyor. Tuz-buz olan vitrinler, yanan arabalar, işgal edilen televizyonlar hep tek bir şeyi gösteriyor: Bir nesil, bir sınıf, bu düzenin kazanma pratikleri içine sıkıştırılmış, planlara sokulmuş, bir kenara atılmış; kariyer yollarında, uzman yorumlarında yok edilmiş, kendilerini kaybetmiş bu insanlar, kendilerini yok edip yeniden yaratıyor, gerçeğe dönüşüyor. Tüm kazanma yollarını reddederek, kurallara uymayarak, kaldırımları yürümek için değil, parçalayıp fırlatmak için kullanan bu insanlar kaybetmeye oynuyor, kaybederken kendilerini ve etraflarını dönüştürüyor, yapılamaz zannedilen şeyin ne kadar da yapılabilir olduğunu gösteriyor.

Oynadığımız oyunlara bakın. Strateji ustalarının bize anlattıklarına, tam çözümlere, oyunlarda etrafımıza örülen görünmez duvarlara, kazanmak için yaptıklarımıza. Biz ve onlar, dostlar ve düşmanlar, kurşunlar ve yaralar, duvarlar, koridorlar, sonu belli yollar, kazanmak ve ilerlemek, işte bütün mesele. İçine koyulduğun dünyada, içinde "mantıklı" olduğun dünyada, içine koyulduğun gibi yaşamak, sana söylendiği gibi kazanmak.

YENİ SAÇLAR, YENİ ARKADAŞLAR, YENİ OYUNLAR

Oysa bazen, kaybetmek ahlâklı olan. Kaybedeceğini bile bile kaybetmeye oynamak. Kazanma yollarını reddetmek, yeni yollar aramak. Kazanmanın seni yok ettiği, senden geriye sayıların, seviyelerin, puanların kaldığı bir dünyada kaybetmek doğru olan. "Evet" demeye devam edemeyeceğin son noktada, "hayır" demeyi başarmak, isyan etmek, kaybedene kadar durmak, çarkları durdurmak. Çarkların insanlar tarafından, bizim tarafımızdan döndürüldüğünü fark etmek. Biz yoksak, hayat yok. Oyunu kazanacak kimse yoksa oyun yok. O zaman, yeni oyunlar bulmalı oynamak için, yeni oyunlar inşa etmeli. O yeni oyunlar yaratılana kadar, kaybetmeli.

Modern dünyanın kazanma söylemini tekrar eden en yakınınızdaki oyunu açın şimdi. Ve bir defa, sadece bir defa olsun, kaybetmeye oynayın. Power-up'ları toplamayın, bonusları almayın, bırakın kalsın sağlık paketleri yerlerinde. Düşmanlarınızın karşısına çıkın, saklanmayın, vurmayın, kaçmayın, hiçbir şey yapmayın.

Oyunu durdurun.
Düzeni bozun, çalışmayı reddedin.
Sadece bir kez, kaybedin.
Oyunu kaybedin, kendinizi kazanın, dünyayı kurtarın.



YIĞITCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

2008'E DEVAM OYUNU ÇIKARTSALAR YA...

Bir seneyi daha geride bırakmanın kıvancı ve sevinci içerisinde sesleniyorum size arkadaşlar. Zira geride bıraktığımız sene önüme bir daha koysalar, bir daha yaşayacağım kadar güzeldi. Bilmiyorum paylaşır mısınız fikrimi ama 2008'de bir ömür atlamış gibi hissediyorum ben kendimi. 2008 bana o kadar güzel şeyler sundu ki, ben onu bırakmak istemiyorum, o da beni. Önce 2007'de başıma gelen Oyungezer, 2008'de beni ve benimle beraber yaklaşık 9 bin kişiyi daha kendine aşık etti. Sonra ÖSS oldu, bana gayet sağlam gelen bir sonuçla oradan da çıkabildim. Bu sırada Türkiye Euro 2008'de büyük ihtimalle bir Türk'ün başına gelmiş, gelebilecek en dolu zevk anlarını yaşattı bize. Halihazırda en sevdiğim altı filmden üçüne 2008'de rastladım (Dr. Horrible's Sing-Along Blog, Dancer in the Dark, Across the Universe). Sonra bana Amerika yolları gözüktü ve şimdi Tucson'ın çöllerinde, beş aydır yüz yüze kimseyle Türkçe konuşmamış ben, Console Master sayfalarından sesleniyorum size. 2008 bana karşı çok iyiydi, ben de ona tüm kibarlığımla el sallamak istiyorum. Ve her yerde 2008'in en iyilerini seçen basın medyasına sert pop punk tepkimi koyarak, 2008'in en iyilerini değil, huzurlarınızda 2009'un en iyilerini seçmek istiyorum. Bence 2009'un en iyi filmi Rob Marshall'ın yönettiği, Tanrı-adam Daniel Day-Lewis'in başrolünü oynadığı müzikal (Serpil'in tüyleri diken diken oldu şu an, sinirden) Nine olacak, 2009'un en iyi albümü ise Pure Reason Revolution'ın Amor Vicit Omnia'sı olacak. 2009'un en iyi oyununu bence Heavy Rain kapıp götürecek, en iyi 2009 kitabı ise Calvino'nun Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu'su olacak... Evet, 2009'da iyi kitap çıkmayacak ve biz yine dönüp eski klasikleri yâd edeceğiz. Ama n'olursa olsun, inşallah sizin için, 2009 çok iyi bir yıl olacak. Mutlu yıllar efenim, baş baş.

YİNE Mİ LOCUST HAŞLAMA?

Ali'nin aşık olduğu, benimse tam anlamadığım Gears of War serisi yakın bir tarihte bitecek gibi durmuyor. Oyunun resmen kapısında yatan eleştirmenler (Ali?), bitip tükenmeyen satışlar derken bitmesini de beklemiyorduk zaten, Epic de beklemiyormuş. Gears of War 2'nin gazı henüz sönmemişti ki Gears of War 3'ün 2010'da geleceği, beş kişilik bir co-op tecrübesi sunacağı ve serinin üçlemeye dönüşmesiyle de yeni bir Gears döneminin başlayacağı söylentileri çalındı kulağımıza. Her ne kadar çıkış tarihinin 2011'e kayma ihtimali çok yüksek olsa da bu Gears sevenleri hoplayıp zıplamaktan alıkoyamayacak (Ali tamam, sakin olur musun arkadaşım).



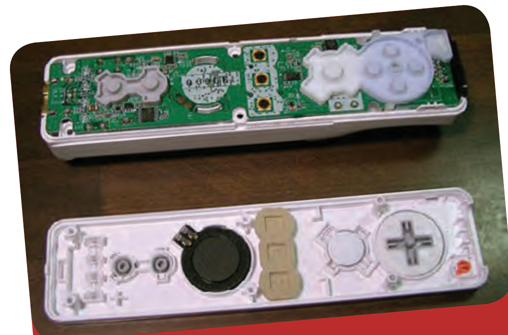
SONY KRİZDE (HANGİMİZ DEĞİL Kİ?)

Dünya ekonomik krizle mücadele ederken biz oyuncular oyun dersyasında tatlı tatlı yüzmeye devam ettik bir süre fakat şimdi 2008'in bitmesiyle gerçekliğe dönme vakti geldi. İlk tokat Sony'den: Yapılan resmi açıklamaya göre Sony'nin elektronik departmanı (yani konsolları yapan kısım, oyunları değil) üretiminin yüzde 10'unu durdurdu ve tam sekiz bin işçiyi işten çıkarttı... İşin kötüsü, Kotsuhiko Mori'nin verdiği beyanata göre bu inanılmaz büyük rakam bile yeterli olmayabilir. Şimdilik bu küçülmenin PS3 ve PSP'yi nasıl etkileyeceği bilinmiyor. PSP hâlâ satış gücü açısından bazı bölgeleri elinde tutuyor olsa da talepleri halihazırda düşük olan PS3 açısından bu darbenin sonuçları ağır olabilir. Elbette Sony oyun piyasasında elini güçlendiren en önemli kaynağından, yani PS3'ten vazgeçecek değil ama iyi ihtimalle 2009 ortasına kadar bu cepheden bizleri mutlu edecek bir haber beklemiyoruz (olsun, Heavy Rain gelecek, bize yeter).

CONSOLE

DEVRİM YASAL OLSUN

Revolution for DS'in (R4) ne olduğunu biliyor musunuz bilmiyorum fakat birçoğumuzun bulaşmaktan itinayla çekindiği kopya kavramıyla çok yakın ilişkileri olan bir kartuş kendisi. Zira R4'ü DS'inize taktığınızda SD kartlar yardımıyla indirilmiş oyunları oynayabiliyorsunuz. Bu yüzden R4 geçtiğimiz günlerde Japonya'da tamamen yasaklandı... Fakat bu minik kart, kopya kullanmaktan çok daha öte bir şeye de hizmet ediyor; bağımsız yapımcılara. Genelde üç beş üniversiteli arkadaşın bir araya gelmesiyle ortaya çıkan o müthiş şirin ve özgün oyunlardan XBLA, PSN ve WiiWare yardımıyla ana konsollar nasiplenirken DS bundan tamamen bihaberdi ve R4 bunu değiştiriyor. Portal'ın 2 boyutlu, dokunmatik ekran kullanan arkadaşı StillAliveDS, DS'i yan tutarak kullandığımız e-kitap okuyucu yazılımlar, efsanevi macera oyunlarını çalıştıran ScummVM emülatörleri gibi DS'i şenlendiren yazılımlar R4 sayesinde DS'e taşınabiliyor. Buna rağmen R4 Nintendo'nun kara listesindeki donanımlardan biri ve bu konuda Nintendo'yu da suçlamak mümkün değil. Zira çoğu insan "ben DS'i yan tutup kitap okumak istiyorum" demek yerine (ama hakikaten ne güzel olurdu be) "niye para vereyim ki bu oyunlara" mantığıyla alıyor böyle ürünleri. O yüzden şu an gerçekten umduğumuz şey Nintendo'nun DS'e oyun/yazılım geliştirmek isteyen bağımsız geliştiricilere fırsat tanıması. Düşünsenize, DS'i otuz kitabın bir arada bulunduğu bir kitap simülatörü olarak kullanmaktan havalı bir şey var mı ya?



MOTION PLUS PLUS

Biz Wii'nin MotionPlus'ını zevk içerisinde beklerken, sağ olsun Nintendo bu süre boyunca sıkılmayalım diye Wiimote'u bir daha geliştiriyor! Bu henüz kesin bir haber değil fakat Wiimote'un içerisindeki hızlandırıcının yenilenmesi gibi plan yapıldığı da her tarafa yayılmış durumda. Hızlandırıcının yenilenmesi daha hızlı ve rahat bir hareket algılama sunabilir fakat bu yeni hızlandırıcının MotionPlus eklentisiyle bir alakası olmasını beklemiyoruz. Nintendo'nun amacı muhtemelen Wiimote'un iç donanımını geliştirmek ve bu durumda eski hızlandırıcıya sahip olan Wii'cilerin ne yapacağı da bir başka mesele. Türkiye'nin en Wii algılayan dergisi olarak takipte kalacağımıza emin olabilirsiniz.

Metal Gear Solid Touch

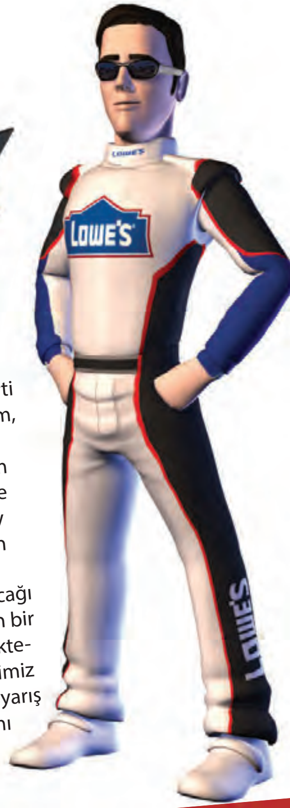
Geçtiğimiz ay Konami'nin yayınladığı bir teaser'da, sağ tarafta gördüğünüz resim beş saniye boyunca ekranda kalıyordu, sadece beş saniye... Ama bu beş saniye bizi beş gün konuşturdu. Dergi olarak toplandık ve bu denklemin ne anlama gelebileceğini tahmin etmeye çalıştık. Ali Kojima'nın CoD4 yapımcısı Infinity Ward ile temasta olduğu dedikodusunu hatırlatarak, küçük i'ye dikkat çekti ve yeni Metal Gear oyununun Wii'ye bir Metal Gear FPS olabileceğini öne sürdü. Berkant küçük i'nin Wii'ye değil, DSi'a işaret ettiğini, ünlemin ise Metal Gear Ac!d serisine gönderme olduğunu söyleyerek DS'e bir Ac!d geleceğini söyledi, Mert bu teoriye "bu bir GBA oyununu SP'ye oyun yapıyoruz diye pazarlamak gibi olurdu" diyerek karşı çıktı (fakat Serpil bunun sadece bir kandırmaca olabileceğini söyleyip Berkant'ı destekledi). Ben ise şahsen Power logosunun çok açık bir şeye işaret ettiğini düşündüm ve hepinizin aklına gelen şeyi söyledim: 360'a bir MGS. Belki Twin Snakes gibi bir remake, belki de bir MGS4 portu ama bence kesinlikle 360'a bir MGS geliyordu…

i + ! = ⏻

A NEXT METAL GEAR IS...

Derken tüm dergiye kapak olan açıklama geldi: Yeni Metal Gear, iPhone platformuna hazırlanan Metal Gear Solid Touch olacaktı. Gelen bilgiye göre, oyun klasik MG'lerin aksine gizlilikten çok ateş etme üzerine kurulu olacak ve MGS4 evreninde geçecek. Sniper tüfeği ile zoom özelliği ise "iPhone Pinch" özelliğinden faydalanacak ve iki parmağımızla bir resme zoom yapar gibi yaklaşacağız. Oyunun çıkış tarihi 2009 ilkbaharı. Bakalım Kojima bu sefer neler deneyecek (deneysel insan Kojima).





NasKART!

Biz oyun basını olarak Wii'ye üçüncü parti oyunların çıkmamasından yakınaduralım, EA ve Ubisoft gibi firmalar Wii'ye özel oyunlarını birer birer duyurmaya devam ediyor. THQ'nun özgünlükten öleceğine inandığımız Deadly Creatures'ında Billy Bob Thornton'ın rol alacağı haberinden sonra bu ay da EA'in seneler sonra ilk Nascar lisanslı oyununu Wii'ye çıkartacağı haberini aldık... Ve o Nascar oyununun bir kart oyunu olacağını. Mario Kart karakterinde bir oyun olacağını tahmin ettiğimiz Nascar Kart Racing haliyle arcade bir yarış dinamiği sunacak. Heyecanlanalım mı bilemedik ama çok şeker olduğuna kanaat getirdik bile.

MASTER



KONSOL TOP 20



Bir savaş oyunu gidiyor, bir diğeri geliyor. Savaşmayıp sevişir misiniz iki dakka arkadaşım?

1 Call of Duty: World At War

PS3, 360, Wii, PC, DS, PS2

World at War, CoD4'ün yarattığı etkiyi tutturamamış olabilir ama satış olarak hâlâ güçlü.

02	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
03	FIFA 09	Spor	PS3, 360, PC, PSP, PS2, Wii	EA Sports
04	Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	Wii	Nintendo
05	Need for Speed Undercover	Yarış	PS3, 360, PC, PS2, Wii, DS, PSP	EA Games
06	Tomb Raider: Underworld	Aksiyon	PS3, 360, PC, PS2, Wii, PC, DS	Eidos
07	Fallout 3	RYO	PS3, 360, PC	Bethesda
08	Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
09	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
10	Guitar Hero: World Tour	Eğlence	Wii, PS2, PS3, 360	Activision
11	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii	Nintendo
12	Lego Batman: The Video Game	Aksiyon	PS2, PS3, 360, PC, DS, PSP, Wii	Warner Bros.
13	Lego Indiana Jones: Original Adventures	Aksiyon	PS2, PS3, 360, PC, DS, PSP, Wii	Warner Bros.
14	WWE Smackdown vs. Raw 2009	Dövüş	PS2, PS3, 360, DS, PSP, Wii	THQ
15	Gears of War 2	Aksiyon	360	Microsoft
16	PES 2009	Spor	PS2, PS3, 360, PC, PSP, Wii	Konami
17	Far Cry 2	FPS	360, PS3, PC	Ubisoft
18	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2KPlay
19	Fable 2	RYO	360	Microsoft
20	Resistance 2	FPS	PS3	SCEI

BİTMEYEN, BİTEMEYEN MASALLAR

İndirilebilir eklentiler aldı başını gidiyor sevgili okuyucular. GTA IV kendi indirilebilir eklentilerini pazarlayadursun, senenin en büyük oyunları sanal bir şekilde genişlemeye kararlı görünüyor. Bu oyunlardan ilki benim alenen yılın oyunu ilan etmekten çekinmediğim Fable 2. 22 Aralık'ta çıkacak (yani siz bunu okuduğunuzda çoktan çıkmış olacak) olan indirilebilir eklenti Knothole Island, 10 dolar/80 Microsoft puanıyla alınabilir olacak. Biz alacak mıyız? Hayır, çünkü zaten çok büyük ihtimalle PC çıkışında Knothole Island da pakete eklenmiş olacak veya Mass Effect'te olduğu gibi bu indirilebilir içerik PC kullanıcılarına bedava dağıtılacak. Ama Fable 2'ye doyamadıysanız ve iki ay bekleyecek durumda değilseniz, Albion'ı genişleten bu eklentiyi deneyebilirsiniz. Diğer eklenti ise senelerdir beklenen oyun Fallout 3'e. Çıkış tarihi 2009 olarak belirtilen Operation Anchorage adlı indirilebilir eklentide, Çinliler tarafından yönetilen bir üsse gizlilik öğeleri kullanarak girebileceğiz ve bu eklentiye özel silahlar kullanma olanağımız olacak. Fallout 3'ün Operation dışında iki eklentisinin daha olacağı ve bunlardan birinin seviye sınırını yükselteceği de söylenenler arasında. Heyecanlanmadık desek biraz yalan olur valla. Ama en çok heyecanlandığımız tartışmasız Mirror's Edge'in Time Trial eklentileri oldu. Yeni Time Trial haritalarını PS3, 360 ve PC için eklenti olarak piyasaya sürecek DICE'tan süper parkurlar bekliyoruz ve emin olun ki bunu durup dururken yapmıyoruz.



SULUBOYALARLA BİR OYUN YAPTIM BUGÜN -EREN OKKA

Gerçekler acıdır derler ama bazı gerçekler var ki farkına vardığınızda yalnızca bir huzur kaplar içinizi. Aylar önce Valkyria Chronicles ismini ilk duyduğumda, klasik anlamda bir fantastik rol yapma oyunu olduğunu düşünmüştüm. Uzun uzun araştırma yapmış olmasam da internette rastladığım bir iki resim fazla dikkatimi çekmemiş ve nasılsa PS3'üm olmadığı için fazla ilgilenmemiştim. Gel zaman git zaman "bu oyunun kıymetini bir sen bilirsin" benzeri bir cümle eşliğinde incelemem için elime tutuşturulduğunda, Valkyria hakkında henüz farkında olmadığım birkaç güzel gerçek daha vardı: Beklediğimden farklıydı, çok daha iyiydi, ve birkaç gün sonra ilkin afallayacak, sonra yeniden aşık olacaktım. Bizimkine paralel bir dünyada, 1930'lu yılların Avrupa'sında başlıyor Valkyria Chronicles'ın hikâyesi. Batıda Atlantik Federasyonu ve doğuda İmparatorluk olmak üzere iki süper gücün arasında sıkışıp kalan Gallia, son derece mütevazi hayatlar yaşayan bir halka sahip olsa da işlendiğinde çok değerli bir yakıt haline gelen ragnite madeninden bol miktarda barındırdığı için zamanla açık bir hedef halini alıyor. Gallia'nın efsanevi generali Belgen Gunther'ın oğlu Welkin, memleketi olan Bruhl kasabasına yeni dönmüş, nehrin kıyısında oturmuş resim çizmekle meşgulken başlıyor Gallia istilası. Bu istilada silahına ilk davranan İmparatorluk askerleri olurken doğa aşığı Welkin, Gallialıların sevdiklerini korumak için başlattıkları kurtuluş savaşının kahramanına dönüşeceğinden habersiz bir şekilde çizmeye devam ediyor. Ve yine burada tanışıyor Alicia Melchiott ile.

BİR ASLAN PENÇESİ ÇİZDİM İÇİNE...

Oyun türlerini birbirine karıştırmak tehlikeli bir iştir; fazla karıştırır da çorba yaparsanız yenilikçi bir oyun yerine tatsız tuzsuz bir şey çıkar ortaya. Valkyria Chronicles'ın türünü ifade etmek istersem, "gerçek zamanlı sıra tabanlı taktik stratejik Japon işi aksiyon rol yapma oyunu" gibi bir şey saçmalayabilirim ancak size. Ama benzersiz bir tecrübe sunan bu oyun, daha önce denenmemiş bir karışım hazırlıyor ve tüm korkularınızı boşa çıkartacak şekilde son derece de başarılı oluyor.

BLiTZ (Battle of Live Tactical Zones) isminde özel bir savaş sistemi kullanıyor Valkyria Chronicles. Neye benzediği hakkında daha iyi bir fikir vermesi açısından oyunun ilk bölümlerinden bir savaşı anlatayım size. İlk olarak dost ve düşman birimlerinin göründüğü bir harita geliyor önümüze. Kendi birimlerimizden birinin üzerine gelip 1 command point karşılığında seçiyoruz ve hoop, kamera aniden aşağıya düşüp o birimin arkasına yerleşirken oyun da bir nevi TPS'ye dönüşüyor. Hareketlerimiz action point'lerle sınırlı olsa da bir satranç tahtasının değil gerçek bir dünyanın üzerindeyiz. Dolayısıyla herhangi bir ızgara sisteminden bağımsız olarak istediğimiz gibi hareket edebiliyoruz. Hamlemizi gerçekleştirmek adına hemen ilerideki kum torbalarına doğru koşuyoruz ama o da ne? Düşman bizi görüp ateş etmeye başlıyor! Sıra tabanlı değil miydi bu yahu? Hemen eğilip siper alıyoruz ve güvende olduğumuzu hissettiğimizde biz de nişan alıp ateş ediyoruz. Tam olarak nereye ateş edeceğimizi belirlemek de



Edelweiss

Valkyria Chronicles'taki tankımıza ismini veren ve yükleme ekranı dahil pek çok yerde karşımıza çıkan Edelweiss (veya ikili adlandırmasıyla leontopodium alpinum) Avrupa dağlarında yetişen papatyagillerden bir bitki. İsmi Almanca edel (asil) ve weiß (beyaz) kelimelerinin birleşiminden oluşuyor, leontopodium ise kabaca "aslan pençesi" anlamına geliyor. İsviçre'nin gayrıresmi ulusal çiçeği, The Sound of Music (Neşeli Günler) müzikalinin en sevilen parçalarından birinin adı ve Avrupa'nın genelinde çok sayıda askeri grubun simgesi olan Edelweiss, Türkçe'ye zaman zaman kardelen olarak çevrilse de aslında ikisi tamamen farklı bitkiler. Saflığı simgeleyen bir çiçek, savaşın ortasında ne kadar da güzel duruyor değil mi?

bizim elimizde. Iskalamayı göze alabiliyorsak, daha fazla hasar verebilmek için kafasına nişan alabiliriz mesela.
Oyunda bu tür savaşlarla birlikte kazandığımız tecrübe puanı ve paraları ilerleyen bölümlerde karargâhımız aracılığıyla askerlerimizin ve ekipmanlarının gelişiminde kullanıyoruz. Alışılmışın aksine karakterleri değil, karakter sınıflarını seviye atlatıyoruz Valkyria'da. Ama takımınıza katabileceğiniz tüm birimlerin kendilerine has görünüşü ve özellikleri var ki bu özellikler karakterlerin belirli durumlar altında farklı şekilde davranmasına yol açıyor. Örneğin Cherry karakteri Rosie'nin yakınlarındayken gaza geliyor ve saldırı gücü artıyor. Montley çimenlerin üzerinde kendini daha rahat hissederken, Aika'nın polen alerjisi bitkilerin yanında fazla kalırsa sağlığının düşmesine yol açıyor. Tüm bunların yanı sıra bu birimler ölümcül bir şekilde yaralandıklarında kısa süre içerisinde yanlarına gidip yardım etmezseniz, gerçekten, bir daha geri dönmemek üzere ölüyorlar. Diğer bir deyişle savaş alanındaki herkesin bir askerden önce bir insan olduğunu tekrar tekrar hatırlatıyor size Valkyria Chronicles.

...EN ASİL BEYAZ İLE BOYADIM

Valkyria Chronicles, Sega'nın CANVAS olarak adlandırdığı grafik motorunu kullanan ilk oyun. Bu motor sayesinde oyunun tüm grafikleri adeta hareketli suluboya tablolar gibi görünüyor ki hiç abartmıyorum, görüntülerin güzelliğine dalıp gittiğim bazı sahnelerde gerçekten de "aha tablo hareket etti!" edasıyla gözlerimin parladığı anlar oldu. Ve bu grafikler elbette yalnızca gözlemciyi mest etmekle kalmıyor, oyunun atmosferine de çok büyük katkı sağlıyor.

Her şeye rağmen eksik yönleri de yok değil Valkyria'nın. Özellikle savaş alanında bazı durumlarda açık açık isyan etmeniz mümkün. En basitinden yalnızca duvarların ve kum torbalarının arkasına saklanabiliyor olmamız stratejik açıdan büyük bir eksiklik. Sağda solda kutu benzeri bir şey görürseniz siper almak için boşuna yanına koşmayın, çünkü alacağınız tek şey kaçarken yiyeceğiniz düşmen mermileri ve daha fazla hasar olacak. Bir diğer problem de Oyungezer forum üyelerinin deyimiyle "duvar olmayan olan"lar, dolayısıyla köşelerden ateş etmek bazen beklenmeyen sonuçlar yaratabiliyor. Atmak üzere olduğum el bombasının nereye ulaşacağını gördüğüm halde görünmez bir duvara çarpıp bana geri dönmesi ve akabinde bölümü en baştan oynamam, nasıl desem, başarısız olan tek şeyin görev olmadığını düşündürdü bana. Ek olarak her ne kadar işinizi kolaylaştırsa da yapay zekânın anlamsız hareketleri ve mission ranking sisteminin yalnızca bir bölümü ne kadar hızlı bitirdiğinize bağlı olması gerçekçiliğe gölge düşüren diğer faktörler. Yarış değil bu hani, savaş; zamandan daha önemli şeyler de var sonuçta.

TÜM BOYALAR KURUDUĞUNDA, YENİ BAŞTAN AĞLADIM

Çok sayıda türün karışımı olsa da herkese hitap edecek bir oyun değil Valkyria Chronicles; özellikle de sabırsız oyunculara. Oyun ilerledikçe savaşların da süresi uzuyor. Bol bol kafa yorarsanız, ki kazanmak istiyorsanız yormanız lâzım, bazı savaşları tamamlamanız bir saatten fazla vaktinizi alabilir. Savaş sırasında oyunu kaydedebiliyorsunuz ama başlangıçta yanlış bir seçim yaptıysanız vay halinize. Benzer şekilde ara sahneler de zaman zaman fazla uzuyor ama grafikler sağolsun, oyunu oynarken (ya da izlerken) anime izler gibi hissediyorsunuz. Meraklısına bir de not düşelim: Oyun A-1 Pictures tarafından animeye de uyarlanıyor, Nisan ayında Japon televizyonlarında gösterime girecek.

Valkyria Chronicles aslında geçmişte yaşanan hayali bir öykünün yeniden anlatımı. Oyun tamamen Irene Koller'in On the Gallian Front isimli kitabındaki olayları konu alıyor ve siz bu öyküyü bazen izliyor, bazen de yaşıyorsunuz. Bir hikâye anlatılıyor, siz de dinlemek istiyorsunuz. Sayfaları yavaş yavaş çevirirken o hikâyede yer almak, gülmek, ağlamak, savaşmak... Valkyria size bu hissi yaşatıyor. Ölen insanların kanlarını ekrana sıçratmıyor belki ama yine de onların insan olduğunu hissettiriyor. Kalbinizle oynuyor, kalbinizde hissediyorsunuz Valkyria Chronicles'ı. İki sayfada anlatılacak bir öykü değil bu. Ve eğer siz de çevirmek istiyorsanız bu kitabın sayfalarını, Valkyria Chronicles orada bir yerde sizi bekliyor.

1


2


1- Rata-ta-ta-tat! Oyundaki silahlar çizgiromanvari efektler çıkartıyor.

2- Counter-teröristler kazandı! Yok pardon, o başka oyundaydı.

3- Parlayan ablalardan korkun, özellikle de elinde kendi boyundan büyük silah taşıyanlarından.

3


Ne İyi? Ne Kötü?

+ Oyunun grafikleri, atmosferi ve sunumu müthiş
+ Hem İngilizce hem de Japonca seslendirme içeriyor
+ Bu kadar türü tek bir oyunda başarıyla birleştirmek kolay iş değil
- BLiTZ sistemi için gönül rahatlığıyla "olmuş" diyemiyoruz
- Oynanıştaki ağırlık bazı oyuncuları sıkabilir

> **Tür:** Taktik Rol Yapma > **Yapım:** Sega WOW > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 YTL)
> **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.sega.com/valkyria/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PS3'ün en iyi rol yapma oyunlarından biri olması bir yana, ileride bir gün başka oyunları anlatırken "Valkyria gibi" diyeceğimizi bilmek güzel bir duygu.

8.9





NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

NARUTO'DA KAVGA ÇIKMIŞ AMA MEVZU NEDİR, BELLİ DEĞİL! -BERKANT AKARCAN

Animeleri sevmemizin bir nedeni, hatta asıl nedeni genellikle ana karakterlerinin aşırı derecede gaz olması veya hedeflerini elde etmek için her şeye göğüs germeleridir. Bu karakterler tıpkı bizim olmak istediğimiz ideal karakterin aynadaki yansıması. İşte bu yüzden animeler bizi tatmin ediyor, bize kendini sevdiriyor ve bu yüzden hayatımızda ayrı bir yer edinebiliyor. Benim açımdan bu saydığım özelliklere sahip bir numaralı karakter *Tengen Toppa Gurren Lagann*'dan Kamina'dır, onun hemen ardından da modern zamanın Ash'i olan Naruto geliyor.

Naruto Ultimate Ninja Storm'u (NUNS) iki ayrı parçada incelemek istiyorum aslında, birisi çok güzel diğeriyse bir hayal kırıklığı. Önce iyi haber: NUNS bugüne kadar oynadığım dövüş oyunlarının en güzeli. Özellikle kameranın çok ama çok rahat olduğunu söyleyebilirim, sağa sola takılıp dövüşlerin akıcılığına engel olmuyor. Duvar dibinde dövüşürken bile asla rahatsız etmiyor. Onlarca kombo yapabiliyorsunuz dövüş sırasında ve bunlar o kadar akışkan ve doğal ki, bazen komboların sonunun gelmeyeceğini düşünüyorsunuz. Ama dayak yiyenlere müjde: Kombonun herhangi bir yerinde blok koyabiliyorsunuz. Yetmedi mi? "Kawarimi no Jutsu" yaparak rakibin hemen arkasına geçip onu savunmasız yakalayabiliyorsunuz (Kakashi'nin Naruto'ya ilk eğitimde yaptığı hareketi hatırlatırım). Fakat blok yapma işine çok güvenmemelisiniz, zira durmadan blok koyarsanız bir süre sonra grogi duruma geçiyorsunuz ve rakibinizin Ultimate Jutsu yapması o an işten bile olmuyor. Oyun sizi direkt olarak aksiyona zorluyor ki zaten oyundan zevk almak istiyorsanız doğru olan da bu. Çünkü her karakterin kendine has ve Naruto izleyenlere tanıdık gelen Jutsu'ları var ve bunları yapmak tatmin edici! Her karakterin iki tane özel Jutsu'su var. Biri normal moddayken, diğeri de Awakening Mode'dayken. Awakening Mode bildiğiniz gaza gelme modu aslında, klasik Naruto sahnesi yani. Yeterince gaza gelip çakra toplarsanız Awakening Mode'a geçiyorsunuz ve "ohaaaaaa, veheeeeey, hoaaaaaa" çığlıklarınızı duyanlar odanıza koşuyor. Nine-tail fox olduğunuzu düşünün ya da Hakke Rokujou Ninpou yaptığınızı. Hem de "The Final Battle Valley"de. Yeterince açık konuştum sanırım *(evet hepimiz aydınlandık burada gerçekten -Serp.)*.

Kötü haber ise şu; dövüşlerde ilk başta sadece 12 karakter ve sınırlı Jutsu açık. Diğerleriyle oynayabilmek içinse oyunun hikâye kısmında ilerlemek gerekli ki burası da oyunun patladığı yer. Sinan'la oyunun demosunu oynayıp gaza geldiğimde bir de oyunun hikâye bölümünün olduğunu duyunca delirmiştim. Ama üzgünüm, hikâye kısmı maalesef dövüş kısmı kadar iyi değil. Naruto hikâyesini baştan alsa da bir süre sonra aldığınız görevler kendini tekrar etmeye başlıyor ve yeter artık diyorsunuz. Konoha'da ramen tadabiliyor, oradan oraya zıplayıp Rasengan'la kilitli kapılar açabiliyor, serbestçe dolaşıp dükkânlara girebiliyor, alışveriş yapabiliyor, kasabadaki eşyaları toplayarak yeni Jutsu'lar ve eşyalar edinebiliyorsunuz. Ama itiraf edeyim ki bu kasaba hiç de eğlenceli bir yer değil. Hatta içinde yüzlerce karakter olsa da yine sıkıcı olacak gibi. Tanıdık simalar görmek ve görev almak dışında hiçbir olayı yok. Hikâyeyi biliyorsanız kasabada çok takılmayın, flashback görevlerini yapıp bol bol karakter açmaya bakın ve Free Battle'a geçin. Hikâyeyi bilmiyorsanız da pek dert etmenize gerek yok, dediğim gibi Naruto olup hikâyeyi en başından alıyorsunuz. Oyunun hikâye modunda da gerekli kalite olsaydı, hiç düşünmeden bu oyuna şimdiye kadar çıkmış en iyi anime uyarlaması diyebilirdim. Yine de moralleri bozmaya gerek yok, NUNS en azından tüm Naruto oyunları arasında en sağlamı. Düşünce güzel en azından.



...ve Naruto, Hokage olmaya bir adım daha yaklaşır (olsa da kurtulsak artık).

Ne İyi? Ne Kötü?

+Muhteşem dövüş sistemi
+Orijinal Naruto hikâyesini oynamak
+Japonca seslendirme seçeneği
+Grafiklerin animeyi yaşatması
+Dövüşlerdeki sinematik sahneler
+Temari, Temari, Temari
-Şehir cansız
-Hikâye modunda görevler kendini tekrar ediyor
-Uzun ve sık yüklemeler
-Tüm karakterleri açmak için hikâyede ilerlemek zorunlu





1- Naruto hikayesine damgasını vurmuş anların ve karakterlerin figürlerini topladığımız puanlarla satın alıp müzemizden bakabiliyoruz.

2- Demek Sakura gibi güzel bir bayana el kaldırdın ha TEKKAŞ!!!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Naruto hayranıysanız şimdiye kadar aradığınız o oyunu buldunuz ama hâlâ eksikleri var.

7.8



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** CyberConnect2 > **Dağıtım:** Aral İthalat (149 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.ultimateninjastorm.com

TRAUMA CENTER NEW BLOOD

DOKTOR DOKTOR BAKSANA... -MERT HAKKI BİNGÖL

Küçükken sorulan "büyüyünce ne olacan sen bagayım?" sorusuna verilen iki banko cevap doktorluk ve öğretmenliktir malumunuz. Öğretmenlik simülasyonu diye bir şey henüz duymadım ama (bak bundan da güzel bir oyun çıkabilir, demedi demeyin) Atlus'un simülasyon oyunu Trauma Center sayesinde bir süredir doktorculuk kariyerimizde hızla ilerliyoruz. Daha ortalarda Wii yokken DS'e çıkan ilk oyun bayağı bir ilgi görmüştü hatırlarsanız. Wii'nin kontrolleri ilk kez açığa çıktığında da "bununla neler yapabilirim?" diye beyin fırtınası yapan herkesin aklına ilk gelen oyunlardan biri oldu Trauma Center. Ekranda hastamız yatarken kumandayı neşter niyetine kullanmak iyi bir fikir olabilirdi. Oldu da. Atlus bu ilk Trauma Center Wii oyunuyla iyi bir iş çıkarmıştı, çok geçmeden devamı da geldi. Avrupa sürümü için maalesef bir seneden fazla beklememiz gereken bu ikinci oyunda yine cevval cerrah rolüne soyunuyoruz.

İlk oyunu oynamış olanlar için New Blood'da çok da yeni bir şey yok aslında. Genel oynanış tarzı, ameliyatlar vs hep tanıdık gelecektir. Oyunda dikkati çeken ilk özellik bu sefer tüm konuşmaların seslendirilmiş olması, hem de gayet kaliteli şekilde.

Wii'deki ilk Trauma Center, aslında DS sürümünün hızlıca konsola port edilmiş hali gibiydi. Dolayısıyla görsel anlamda pek bir dişe dokunur özelliği yoktu ama Atlus bu yeni Trauma Center'ı sıfırdan Wii için hazırladığından, görselliğe çok daha fazla önem vermiş. Oyunda yine karakterler manga stilinde ve sabit olarak karşımıza çıkarken (bence oyunun havasına çok iyi uyuyor) özellikle arkaplanlardaki detayların hastası olduğumun altını çize çize belirtmek isterim. Grafiklerin 16:9 geniş ekran ve 480p destekli olması da ayrıca kocaman bir artı tabii ki.

Oyundaki bu teknik makyajları bir kenara koyarsak asıl gelişmenin çok oyunculu modda olduğunu görüyoruz. Şu oyunda hep istediğimiz iki kişilik "gerçek" bir çok oyuncu modunu Atlus nihayet bu sefer eklemiş. İlk oyundaki gibi kumandayı bir kişi, analog kolu bir kişi yönetecek şekilde değil, her oyuncunun ayrı kumandalarla "çift elle" gerçekten oyuna dahil olduğu çok eğlenceli bir çok oyuncu modu var Trauma Center'ın. Bu "dayanışma modu" sayesinde oyunun zorlandığımız yerlerini daha bir rahat geçebiliyoruz.



1- Hastadan ümidi kestik arkadaşlar. Bir de pentagram çizip elele tutuşalım bakalım ne olacak.

2- - Süper gidiyoruz arkadaşlar, az kaldı.
- Hocam neresi süper? Kırdık adamın kemiklerini.
- Geldiğinde kırıktı zaten ki!



Çocuk cırcır oldu doktor bey. Durduramıyoruz, mağduruz.

ANATOMİ 101: KIRICAN MI BELİMİ?

Zorlanma demişken... Yeni Trauma Center oyunu eskisine göre daha zor. Ama öyle böyle değil, cidden zor. Tamam anladık, cerrahlık zor iş, stresli iş ama oyun oynuyoruz burada yahu. Ben biliyorum şimdi orada bazı arkadaşların zihninden "adama bak, hem oynamayı beceremiyor hem de oyuna suç atıyor, cık cık cık" tarzı düşünceler geçiyor. Benden size uyarı; tek başınıza sinire kesmek istemiyorsanız ameliyatlarda yanınıza kardeşinizi, arkadaşınızı, eşinizi filan alın. Doktorluk yaptığınız yer SSK hastanesi değil, masada bırakacağınız her hasta size yeni bir mahkeme salonunun kapısını açacaktır. Siz iyisi mi "Easy" modundan şaşmayın, emin olun eğer yalnız oynamaya kalkışırsanız o bile sizi yeterince zorlayacaktır. Yok eğer "ben Hard modda oyunu bitirdim bile" diyorsanız da simülasyona filan ihtiyacınız yok ki sizin, hemen tıp fakültesine alalım sizi, harcanmayın buralarda (kıskannnnçç).

Oyunun zorluk seviyesiyle ilgili şöyle de bir uyarıda bulunayım; ilk defa oynayacak arkadaşlar kimi zaman "hmm, iyi de nasıl yapacam ki şimdi ben bunu" diye elinde neşterle öylece kalabilir. Oyunu nasıl oynayacağınızı açıklayan sağlam bir eğitim bölümü maalesef yok.

Zorluğu kısmen de olsa azaltmak için Atlus doktorlara doğaüstü yetenekler vermiş. Seçebileceğimiz iki doktordan biri operasyon sırasında zamanı yavaşlatabilirken bir diğeri hastayı geçici olarak "stabil" durumda tutabiliyor. Oyunun zorluk seviyesini düşürmek için böyle doğaüstü yollara başvurulması da ilginç olmuş gerçekten.

Trauma Center üzerinde çok çalışılmış, kaliteli bir ürün. Wii kumandasını adam gibi kullanıyor olması da cabası. Zorluk benim göbek adım diyorsanız bu oyunu kaçırmayın.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Biraz daha kolay olsa çok daha iyi bir notu olacaktı.

7.0



> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Atlus > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.atlus.com/tcnb

PERSONA 4

HER YER #FEFF3D - EREN OKKA

Yağmur bugün dinecek gibi görünmüyor, akşam plan yapmadan önce hava durumunu izleseymişim keşke. Hava ılık ama fazla ince giyinmesem iyi olur. Malum, artık yalnızca kendim için bakmıyorum kendime. Alıyorum şemsiyemi, alışveriş bölgesine gidiyorum, yağmurda yürümeyi seviyorum. Yolun kenarından ağır adımlarla ilerlerken su damlalarının sesini dinliyorum. Önceden yaşadığım her daim kalabalık şehre benzemiyor burası ama ayrı bir güzelliği var yine de. O sırada bir türlü ismini öğrenemediğim ufak kız çocuğunu farkediyorum, yine gözlerini yukarıya dikmiş bulutları seyrediyor. Duruyorum birden. Peki ben ne yapıyorum burada? Yağmur, televizyon, oyun... Oyun oynuyordum ben sahi, unutmuşum.

Ana karakterimizin yaşadığı şehirden Inaba isimli kırsal bölgedeki dayısı ve kuzeninin yanına taşınması ile başlıyor *Shin Megami Tensei* serisinin son oyunu Persona 4. Kendi halindeki bu kasaba aniden sıradışı bir seri cinayet vakası ile canlanıp medyanın ilgi odağı haline gelirken, biz de yeni kaydolduğumuz okuldaki sınıf arkadaşlarımızla birlikte *Midnight Channel* adlı yalnızca yağmurlu gecelerde ortaya çıktığı rivayet edilen TV programının gerçek olduğunu öğreniyoruz. İşlenen cinayetlerle arasındaki bağlantıyı ve televizyonun içerisindeki dünyayı keşfetmemizle devam eden maceramız, yukarıda örneği görüldüğü üzere bana da sık sık televizyonun içindeymişim gibi hissettiriyor.

TELEVİZYONUN İÇİNDE NE VAR?

Rol yapma oyunlarında görmeye alıştıklarınızın yanı sıra, bir anime serisinden beklediğiniz çoğu şeyi bulabileceğiniz bir J-RYO, Persona 4. İçerdiği bol miktarda aksiyonun yanı sıra oyun boyunca gündelik yaşamınızı da devam ettirmeniz gerekiyor. Okuldaki sınavlarınıza çalışıyor, paraya ihtiyacınız olursa yarı zamanlı işlere kaydoluyor, arkadaşlıklar kuruyor ve hatta isterseniz bir (veya daha fazla) sevgili ediniyorsunuz kendinize. Zaten eğer önceden Persona 3'ü oynadıysanız Inaba'da kendinizi evinizde gibi hissedeceksiniz.

Persona 4'teki en önemli öğe hava durumu; zira sadece hikâyenin gelişimini değil, Inaba'daki olayların işleyişini de fazlasıyla etkiliyor. Örneğin yağmurlu günlerde öğrenciler evlerine erkenden gidiyor, sokakta her gün rastladığınız yaşlı amca evinden çıkamıyor, dükkânlar müşteri çekmek için kampanya yapıyor... Dolayısıyla sizin de hava durumunu takip edip bu işleyişe ayak uydurmanız lâzım. Bir Persona klasiği olan sosyal bağlantı sistemi yine oyunun en geniş bölümlerinden birini oluşturuyor. İnsanlarla kurduğunuz ilişkiler, her biri tarot destesindeki 22 büyük arkana ile bağlantılı güçlerinizi geliştiriyor. Takım arkadaşlarınızla aranızdaki bağlar da eskisinden çok daha önemli. Bu bağlar güçlendikçe dövüş sırasında örneğin siz ölümcül bir saldırı almak üzereyken önünüze atlayıp hayatınızı kurtarabiliyor, yere düştüğünüzde elinizden tutup ayağa kaldırabiliyorlar.

Hazır dövüş sistemine değinmişken oradan devam edelim. Persona 4'te önceki oyundaki belki de en büyük eksiklerden biri giderilmiş: İstersek bütün karakterleri doğrudan kontrol edebiliyoruz. Yani artık sıradaki karakterin sizi iyileştirmek yerine düşmana *maziodyne* atması için dua etmenize gerek yok. Bunun yanı sıra bir sonraki saldırıdan korunmanızı sağlayan oldukça faydalı bir *guard* seçeneği eklenmiş; pierce, strike ve slash saldırılarının tümü fiziksel saldırı olarak tek bir isim altında birleştirilmiş. Ayrıca yere düşen düşmanlar artık sıralarını kaybetmiyorlar, aynı durum sizin için de geçerli. Oyun firmalarının hatalarından ders aldıklarını ve oyuncuların taleplerini dinlediklerini görmek çok güzel bir his. Atlus bu konuda kocaman bir tebriki hak ediyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Önceki oyunun neredeyse tüm eksiklerini kapatıyor
+ Ne kadar uzun olsa da sürükleyiciliğini kaybetmiyor
+ Lokalizasyon muhtemelen daha başarılı olamazmış
+ Everyday's great at your Junes!

- PlayStation 2'nin sınırları oyuna da zincir vuruyor
- Japon kültürünün yoğunluğu herkese hitap etmeyebilir



Kuzenimiz Nanako, kawaii kelimesinin canlı bir örneği. Normalde çocuk sevmeyen ben "keşke böyle bir kardeşim olsaydı" dedim, kendim bile şaşırdım.





Görüldüğü üzere gözlük takan herkes nerd gibi görünmüyor, hatta havalı bile olabiliyor.

HİÇ BİTMEYEN PROGRAM
Anime izleyicilerinin çoğu orijinal seslendirmeyi İngilizcesine tercih eder. Sadece bir tercih meselesi değil bu aslında, zira çoğunlukla orijinali gerçekten daha başarılı olur. Persona 4 de esasında Japonca üretilmiş ve sonradan İngilizceye çevrilmiş bir oyun. Ancak bu kez oyunun her iki sürümünü de deneme fırsatım oldu ve Atlus'un hem çeviri hem de seslendirme konusunda gerçekten başarılı bir iş çıkarttığını, hatta Teddie ve Chie gibi bazı karakterlerin seslendirmesinin orijinalinden bile daha iyi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Shoji Meguro'ya da kendini bir kez daha aştığı için kocaman bir alkış gidiyor, soundtrack yine muhteşem. Pop, elektronik, jazz, rock, klasik müzik derken oyunun sonlarına doğru müzikler hikâyeyle bağlantılı olarak epik bir hal alıyor; *The Almighty* adlı parçayı kaç kez dinlediğimi bir ben biliyorum, bir de Allah biliyor. Özellikle savaş müziği gibi sık sık duyduğunuz melodilerden birini yolda giderken istemsizce mırıldandığınızı farkederseniz şaşırmayın.

Persona 3'te beni en çok rahatsız eden şey kendisini fazlasıyla tekrarlamasıydı. Sonsuzluğa uzandığını düşündüğüm bir kulede sürekli aynı tip düşmanlarla savaşıyor, gündelik hayatımızda da vaktimizin çoğunu sağa sola koşuşturmak alıyordu. Persona 4'te bu tekrar hissinin minimuma indirildiğini görmek beni fazlasıyla sevindirdi. Yine de hatırlatmakta fayda var; son derece uzun bir maceraya atılmak üzeresiniz. Toplam oyun süresi 60 saatten 100 saate kadar uzandığından eğer oyuna ayırabileceğiniz fazla zamanınız yoksa bitirmeniz en az bir ayınızı alabilir. Her istediğinizde kaydedemiyor oluşunuz zaman zaman sırf oyunu kaydedip çıkabilmek için dahi ter dökmenize yol açabilir.

Aslına bakarsanız çok garip bir oyun olmuş Persona 4. Öyle ki, çoğu konuda Atlus'un yaptığı seçimler hakkında değil ancak o seçimleri ne kadar iyi uygulayabildiği hakkında yorum yapabiliyorum. Kişisel olarak yapabileceğim yegâne eleştiri oyunun ilk bölümlerindeki zorluk seviyesi hakkında. Karakterlerin eskisi gibi yorgunluk, hastalık gibi dertleri yok. Dolayısıyla bir zindana girdiğinizde istediğiniz kadar dövüşüp seviye atlayabiliyorsunuz. Ama (kocaman bir ama bu) artık zindandan çıkıp yeniden girdiğinizde HP ve SP'niz yenilenmiyor. *Hermit* sosyal bağlantısının sunduğu ücretli SP yenileme servisi resmen kazık, *snuff soul* benzeri eşyalar da pek sık bulunmuyor. Sonuç olarak özellikle oyunun başlarında bu konuda fazlasıyla sıkıntı çekiyorsunuz. Genel zorluk seviyesi de önceki oyuna göre artırılmış. Oyun zaten yeterince uzun, üzerine bir de sık sık yeniden yükleme yapmak istemiyorsanız beginner'dan yukarısını seçmenizi önermiyorum.

KUMANDAYI BIRAKMA VAKTİ
Oyun olsun, film olsun, roman olsun farketmez; hikâye ne kadar başarılı, karakterler ne kadar güçlü olursa olsun sunum faktörü tüm eseri değiştirir. Persona 4 oyun boyunca her şeyi bir temaya oturtuyor ve o temalar zamanla dört bir yanınızı sarıyor. Şehirden uzakta bir kasabada yaşadığınızı da, işlenen cinayetlerin arkasındaki gizemi de sonuna kadar hissediyorsunuz oynarken. Önceki oyunun bir buçuk katı uzunluğundaki senaryo içinde hayata ve günümüzün toplumsal yapısına dair sayısız göndermeye, yüzünüzü gülümsetecek tonla ufak detaya rastlıyorsunuz. Karakterlerin iç dünyasına yaptığınız yolculuklarda kendinizden bir parça buluyor, onlarla birlikte siz de bastırılmış duygularınızla, sosyal maskelerinizle, personalarınızla yüzleşiyorsunuz. Her şey bir yana, kendini kabullenme temasının daha iyi işlendiği başka bir oyun görmedim bugüne kadar.

Bu yazıyı bitirmeyi hiç istemiyorum. Zaten yazmak istediğim her şeyi iki sayfaya sığdıramayacağım, oyunu oynarken aldığım notların dört sayfa olmasından belliydi. Ne Persona 4 yepyeni bir fikirle geliyor, ne de PS2 artık herkesi tatmin edecek seviyede grafikler sunuyor. Ama her konuda kendini geliştirmiş ve bundan bir yirmi yıl sonra dahi hatırlayıp heyecanla anlatabileceğim şahane bir oyuna imza atmış Atlus. Eğer dış görünüşünün aksine derin anlamlar taşıyan, içerisinde kendinizi hem kaybedeceğiniz hem de bulacağınız bir oyun arıyorsanız, o oyunu buldunuz demektir. Şimdi kendinizi bulma vakti.





1


2



3

1- Seni PS3 grafikleriyle hayal ediyorum ve eriyorum... Eriyorum!

2- 17. seviyeye ulaşınca kendinize fusion ile Sarasvati yapıp 19. seviyeye getirirseniz, her el 5 SP yenileyen Invigorate 2 yeteneği sayesinde rahat edersiniz (*amin! - Sinan*).

3- Oyunda yaptığınız seçimler eskisinden çok daha değerli.

>**Tür:** Rol Yapma >**Yapım:** Atlus> **Türkiye dağıtıcısı:** Yok >**Yaş Sınırı:** 17+ >**Web Sitesi:** www.atlus.com/persona4/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Sadece PS2'nin değil, tüm zamanların en iyi rol yapma oyunlarından biri... Çok şey kaçırıyorsunuz.

9.4

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl



RESISTANCE 2

DİRENİŞİN FAYDASI YOK MUYMUŞ? PEKİ, TESLİM OLUYORUZ - ALİ SEZGİN

Uzaylıların milyon ışık yılı uzaktan sırf bizimle savaşmak için gelebileceğini düşünmüyorum. Bunu öne sürmek için de iyi nedenlerim var elbette. Saldırgan bir tür olarak insanın kendi içinde savaşmaktan, uzaya çıkmaya mecali kalmayacağı gibi teorileri es geçiyorum. Benim daha özgün fikirlerim var. Şöyle düşünün: İnsan Anadolu'dan Avrupa yakasına geçerken bile bitap düşüyorsa, yüz milyon ışık yılı uzaktan gelen küçük yeşil bir varlık ne hale gelir… Hadi onu geçtim, şahsen ben o kadar yol geldikten sonra, önce bir geldiğim yerde oyunların nasıl olduğuna bakmak isterdim. Bir *Quake* oynamadan, *World of Warcraft*'ta karakter kasmadan, *Team Fortress 2*'de spawn tutmadan dünyayı yerle bir etmek kesinlikle hoş bir hareket olmazdı. Ayrıca illâ ki bir *Resistance* oynardım, insan evladının hayal gücünün benim türüme neler kattığını görmek için. Peki ilk oyunu çok beğenip Resistance 2'yi görmek için de bekleseydim n'olurdu biliyor musunuz? Küsüp başka bir gezegene giderdim. Dünyanızdaki devam oyunları beni hayal kırıklığına uğratıyor çünkü.

İlk Resistance'ı oynayanlar Nathan Hale'in ilginç öyküsünü elbette hatırlayacaktır. Chimera virüsünün ortaya çıkışı ve İkinci Dünya Savaşı'nı insanlığın mutasyona uğramış zombi-insan uzaylılara karşı hayatta kalma mücadelesine dönüştürmesi üzerine kurulu senaryo oldukça ilgi çekmişti. Virüse yakalanmasına rağmen bağışıklık göstererek bir tür Superman'e dönüşen Nathan, Chimera'ya ağır darbeler indirmesine rağmen ne savaşı durdurmayı ne de İngiltere'yi kurtarabilmeyi başarabilmişti. Bu bölümdeyse nihayet kaçınılmaz olan gerçekleşiyor ve uzaylılarımız dünyanın koruyucusu, güzel ülke Amerika'yı hedef alıyor. Resistance: The Fall of Men'in bitişiyle işsiz kalan Nathan da Amerikan ordusu tarafından bulunuyor ve üzerinde yapılan testlerin ardından Chimera'yla savaşmak için kurulmuş özel bir timin başına geçiyor. Sonra adamlarımızın üzerine bir sürü uzaylı saldırıyor ve kahraman Nathan hepsini öldürüyor. Oyunun senaryosu bu kadar. Derinlik ve kurgu arayan okuyucularımızı iki üç sayfa atlamaya davet ediyorum. O sayfalarda ne var emin değilim ama Resistance 2'den daha iyi bir senaryo gelişimine sahip olduğuna şüphem yok.

I'M AN ENGLISH CHIMERA IN NEW YORK

Resistance 2 bizi İngiltere'nin yağmurlu ve bol sisli bölgelerinden alıp Amerika'nın, eeee, topraklı alanlarına götürüyor. The Fall of Men'den farklı olarak bu kez Chimera çok daha saldırgan. Nüfusun yoğun olmadığı bölgeler uzaylı saflarına yeni zombiler katmak üzere çoktan işgal edilmiş durumda, büyük şehirlerse şimdiye kadar görülmemiş büyüklükte uzay gemilerinin bitmek bilmeyen saldırısı altında. Bunları söylüyorum çünkü senaryo turist rehberi misali sürekli bize sağı solu gezdirmekle meşgul olacak. Nereye neden gittiğimizin basit açıklamaları olsa da Resistance 2 bunları anlatmakla pek vakit kaybetmiyor. İkinci oyunla beraber ortaya çıkan en önemli sorun bu noktada baş gösteriyor. İlk oyunda İngiltere gibi alakasız bir ülkede olmamıza rağmen 1950'lerin mimari etkilerini ve oyunun bu atmosferi başarıyla verdiğini hissedebiliyorduk. Resistance 2 daha çok Chimera ırkı ve yapıları üzerine yoğunlaştığından olsa gerek, birkaç bölüm dışında oyunun hangi yılda, daha doğrusu hangi gelecekte geçtiğini tahmin etmenizin hiçbir yolu yok. Gelecekte kelimesini özellikle kullandım çünkü anlayamadığım bir sebepten dolayı insanlık ve Chimera arasındaki teknoloji farkı büyük ölçüde kapanmış. Eski oyundan birkaç silahımızı hâlâ kullanıyoruz ama Wraith başta olmak üzere yenilenen insan silahları neredeyse 2000'li yıllarda bile göremeyeceğimiz kapasitede. Bunu elbette Amerika'nın Chimera teknolojisini kendine adapte etmesiyle açıklayabiliriz. Şahsen çıkan her oyundaki gibi yüksek teknolojili silahlarla garip varlıkları öldürmektense, bunu bir KAR98 piyade tüfeğiyle yapmış olmayı tercih ederdim.

Resistance'ı benzer oyunlardan ayıran silahlar elbette bu oyunda da yer alıyor. İlk oyunun ilginç ama kullanışsız cephaneliği gözden geçirilerek


Doğru söylüyorsunuz, yüksek teknolojiye sahip tarafın Chimera olması gerekiyordu.



1- Call of Duty'yi fazla oynayan Chimera'lar düman görünce poz vermekten alamıyor kendini.

2- Chimera'nızı büyük seçim yapalım ister miydiniz?

3- "Merhaba, Ben 1950'den geldim de... Kahve istedi annem."

4- Stalker'ı unutun, garip yansımalar büyük ihtimalle ikiye bölüneceğiniz anlamına geliyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Eğlenceli silahlar
+Harika grafikler

-Vasat tek kişilik senaryo
-Aşırı çizgisel oynanış
-Yapaylık
-Başarısız çoklu oyuncu sistemi
-Resistance konseptinden uzaklaşmış bölümler







yenilenmiş ve her silah oyuncuların çoğu zaman rahatlıkla kullanabileceği hale getirilmiş. İkinci oyunun en büyük getirisi ise kesinlikle vuruş hissi oldu. Eskiden ateş ettiğiniz düşmanlar hemen hemen hiçbir darbeye tepki vermez, vurulduklarını bile çaktırmayacak kadar ketum bir odunluk sergilerdi. Şimdi tam tersine, vuruşlarımızı bir strateji olarak kullanma şansına sahibiz. Kurşunlarınıza hedef olan Chimera'lar vurduğunuz noktaya göre yavaşlayabiliyor ve hatta doğru organları – en azından o "şeylerin" organ olduğunu düşünüyorum- vurmanız durumunda ateş etmeyi dahi kesebiliyorlar.

Resistance 2 daha büyüğün daha iyi olduğu mantığıyla yaratıldığından olsa gerek, oyunda silahlarımız da düşmanlarımız da bir hayli büyümüş. Amerika'nın daha planlı bir saldırı altında olduğundan bahsetmiştim. Bu saldırı sizi Resistance 2'ye hayran bırakma potansiyeli olan pek çok sahneyle karşı karşıya bırakıyor. Olabildiğince detaylı yaratık modellerinin yanı sıra, aksiyonun zıvanadan çıktığı anlarda bile oyunun bir saniye olsun yavaşlamıyor oluşu takdiri hak ediyor. Senaryo eksikliği ve atmosfer sorunlarını göz ardı edebilirseniz, bölüm tasarımları ve detay seviyesinin yüksekliği karşısında kendinizi Resistance 2'nin hoyrat kollarına bırakmanız işten değil. Oyunda karşılaşacağınız bölüm sonu canavarlarının çoğu da aşırı gelişmiş Chimera'lardan oluşuyor. Bunlardan biri neredeyse gökdelenlerle yarışabilecek irilikteyken, diğeri tek başına bir yeraltı üssünü yerle bir edebiliyor. Bu kesinlikle gözünüzü korkutmasın çünkü ya *God of War* benzeri doğru zamanlamanız gereken tuş kombinasyonları ya da bölüm sonu canavarlarına karşı süper etkili böcek ilacı misali prototip silahlarınız oluyor. Aslında bu noktada sırf bu boss'lar için atmosferden fazlasıyla ödün verildiğini düşünüyorum. Yaklaşık beş dakika önce bir bilim adamının size çok gizli olarak verdiği silahın aynısının, ilkini kullanıp atmış olma ihtimalinize karşı bir kanalizasyon çıkışına bırakılmasının mantıklı bir açıklamasını bulamıyorum. Bunun yanı sıra, ne zaman karşınıza güçlü bir Chimera gelse bir köşede roketatarı hazır bekliyor bulmak da gereksiz bir işgüzarlık (bulan değil, onu oraya koyan utansın). Resistance 2'de takılmanız durumunda genellikle tek yapmanız gereken şey köşelere iyice bakmak oluyor. İlk bölümler askeri üslerde geçtiği için bu duruma o kadar hayıflanmadım ama ordunun daha önce yanına bile yaklaşamadığı bir dağ evinde bazuka ne arar ya? Kendime daha önce terörist bir grup tarafından kullanıldığı yalanını söylemem bile durumu kurtarmadı.

World Of Warcraft Modu

Tabii ki Resistance 2'de World of Warcraft ile alakalı bir içerik bulunmuyor ama oyuncuların beraber ilerlediği ortaklaşa oynama seçeneğine bu ismi vermeyi uygun gördüm. Düşman ateşini üzerine çekip kalkanlarıyla zararsız hale getiren tank sınıfı Soldier, tabancasıyla arkadaşlarını iyileştirebilen şifacı Medic ve yüksek hasar verme kabiliyetinin yanı sıra kurşun paketleriyle arkadaşlarını besleyen Spec-Opc'tan oluşan üç sınıfımız var. Ortaklaşa oynanan benzer oyunların aksine bu üç sınıf oyuncularından biri bile görevini yerine getirmezse ilerlemeniz neredeyse imkânsız.

Şimdiye kadar oynadığım en eğlenceli oyun modlarından biri olmasına rağmen WoW modu hemen hemen hiç kimsenin kulaklık kullanmıyor oluşunun sancılarını çekiyor. Soldier'lar Evliya Çelebi misali arkalarına bakmadan dağ bayır geziyorlar, medic'ler önlerine dikilmediğiniz sürece kimseyi iyileştirmiyor ve daha acısı spec-op'lar da kurşun dağıtmayarak işini düzgün yapmaya çalışan medic ve soldier'ların korumasız kalmalarına neden oluyor. Ama bir iki ay bekleyip acemi oyuncuların oyundan sıkılmalarına ya da oyunu bırakmalarına kadar sabredebilirseniz bu modda çok zevkli anlar yaşayacağınızı garanti edebilirim.

Görüyor musun Insomniac, bir de senin için senaryo yazar oldum.

CHIM BİÇME MAKİNALARI FUARI

Resistance 2'nin medar-ı iftiharı ise daha önce olduğu gibi yine çoklu oyuncu modu. 60 kişiye kadar destek veren sunucuları ve bir konsol oyununda gördüğüm en lag'siz oynanışıyla kesinlikle övgüyü hak ettiğini söylemek istiyorum. Gerçi 60 kişilik sunucularda hemen her silahın alan etkili alternatif saldırılara sahip olması sebebiyle oluşan karambol beni fazlasıyla daralttı ama 10-20 kişilik bölümler çok zevkli. Çok oyunculu modun en büyük sorunu ise yeterli derinlikte olmaması. İki oyuncu karşılaştığında çoğu zaman sağlık puanı/silah ikileminde daha üstün olan kimse, diğerini alıyor. Karakterlerin aşırı derecede yavaş hareket etmesi ve fazla bir manevra kabiliyeti taşıması da Resistance 2'de refleks, nişan alma gibi unsurların önemini azaltıyor. Bir siperin gerisine çekilip sağlık doldurmak ise silahların hemen hepsinin maksimum 3 saniye içinde karşısındakini indirmesi yüzünden pek mümkün olmuyor.

Çok oyunculu seçeneği cazip kılan en önemli özellik olan Berserk yetenekleri de işte bu noktada ortaya çıkıyor. Aynı *Call of Duty*'deki perk'ler gibi karakterlerinize değişik özellikler verebiliyorsunuz. Kurşunların daha fazla hasar vermesi, radarınızda bütün rakipleri görebilmek gibi özellikler çoğu zaman oyunda büyük farklar yaratsa da, bunları açmak için ölmeden önce en az 3-4 kişiyi indirmeniz gerekmesi, özellikle kalabalık sunucularda nafile bir çabaya dönüştürüyor oyunu.

Resistance 2 potansiyelini yeterince iyi kullanamaması ve vasatın altındaki tek kişilik bölümleri yüzünden özellikle gökten hit oyun yağdığı bu dönemde tercih etmenizi önereceğim bir oyun değil. Çıkan her FPS'yi oynamak için yanıp tutuşmuyorsanız çok az daha bekleyerek *Killzone 2*'yi edinebilirsiniz mesela. O güne kadar birazcık sabır…



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

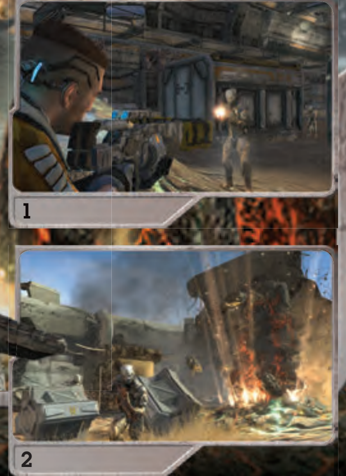
Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Resistance gibi enteresan fikirli bir shooter'ı alıp ortaya ortalama bir oyun çıkarmak gerçekten büyük yetenek isterdi. Helal olsun Insomniac!

7.1



> **Tür:** FPS > **Yapım:** Insomniac Games > **Dağıtım:** SCE > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 YTL) > **Yaş sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** beta.myresistance.net



1

2

1- Yapay zekâ Fracture'dan ölesiye nefret ediyor, bu yüzden de önünüze atlıyor daima.

2- Her yıl erozyonda kaybettiğimiz topraktan bile çok zaman kaybı var oyunda.. diye mesaj vermek isterdim ama kaçmalıyım acil.

FRACTURE

KUMDAN KALELER YIKMAK-ALİ SEZGİN

Şunca yıldır içli dışlıyız ama yapımcı firmalar bazı projeleriyle hâlâ beni şaşırtmayı başarıyor. Ne *Quake* gibi efsanelerden, ne de *Daikatana* gibi rezilliklerden bahsediyorum *(Ali bu girişi 8 yıl kadar önce yazmıştı, kullanmak bugüne kısmet oldu -Serp.)*. Öyle oyunlar var ki, yapımcıların hiç düşünüp taşınmadan, buldukları ilk ilginç fikrin üstüne atladıkları hemen belli oluyor. Tamam suyu dondurabilmek veya bölümleri tamamen yıkılabilir yapmak güzel fikirler ama açıkçası bütün oyunu tek bir fikir üzerine kurmanın da anlamı yok. Tıpkı örneğimiz Fracture'daki anlamsızlık gibi…

Fracture oldukça klasik bir senaryoyla başlıyor. Yıllarca sallanmayan küresel ısınma 2162 yılında suların yükselmesine neden olmuş ve yaşanabilir alanların miktarı nüfusun aksine hızla düşmüştür. Oldukça enteresan olduğunu tahmin ettiğim ancak yapımcıların anlatmakla uğraşmadığı bir neden yüzünden Amerika; Atlantik ve Pasifik olarak ikiye bölünmüştür. Atlantik güçleri teknolojiyi kullanarak üstün duruma geçmeye çalışırken, Pasifikler genleri oynanmış askerleriyle teknolojiye meydan okumaktadır. 22. yüzyılda sahip olunan onca teknolojiyle nükleer tabancalar yerine toprak deformasyonunun bulunmuş olması ve bu teknolojinin yeni kara parçaları yaratmak yerine savaş aracı olarak kullanılması ne kadar mantıklıdır bilemem ama konumuz bu.

Oyunda herhangi bir hikâye veya karakter gelişimi beklememeniz gerektiğinin farkına varmışsınızdır. Yapımcıların şimdiden cevap olarak "ama toprakla oynayabiliyorsunuz" dediğini duyar gibiyim ama oyundaki eksiklikler sadece senaryoyla kalmıyor. Kamera açıları ve çatışma mekanikleri de ne yazık ki Fracture'da bulunmayanlardan. Neredeyse bir TIR'ı andırırcasına hantal hareket eden karakterimiz, üzerine silah bırakılmış bir kutu ne kadar iyi nişan alabilirse hedefini o kadar tutturuyor. Fracture'da çatışma, çoğu zaman iki kişinin karşı karşıya geçerek birbirine ateş etmesinden ibaret. Herhangi bir yapay zekâ kodlaması olmadığı için düşmanlarınız sizin toprakla oynayarak bütün bölümü değiştirmenizle de ilgilenmiyor. Ayrıca bu zekâyla nasıl olsa uzun süre yaşayamayacaklarını bildiklerinden olsa gerek, direnme zahmetine de girmiyorlar.

SADIK YARİM KARA TOPRAK

Fracture'ın tamamen toprağı indirip kaldırmaya, arazi şekillerini değiştirmeye dayalı olduğundan bahsetmiştim. Oyunda hemen hemen her silah bir şekilde bulunduğunuz zemini etkileyebiliyor. El bombaları nazikçe patlamak yerine büyük bir göçük yaratırken, "Pillar Rifle" topraktan bir blok yaratıp yerin üstüne çekiyor. Kulağa ilginç gelse de neredeyse tamamı kullanışsız olan bu silahların tek başarısı, yapımcıların birkaç tane daha fikir bulmak konusundaki tembelliğini (ya da yeteneksizliğini) gözler önüne sermesi. Çatışma bölümleri zaten çok sıkıcı, bir de bunun üstüne abudik gubidik silahlarla uğraşmak Fracture'ı daha da sıkıcı hale getiriyor, toprağı şekillendiren silahlar sadece "özgün" olduklarıyla kalıyor. Toprağı kaldırıp indirebilmenin oyun dünyasının gelmiş geçmiş en saçma bulmacalarını çözmekten başka işe yaradığı tek nokta ise savaşın gidişatına göre siperler yaratabilmek. Örneğin önümüze bir taret çıkarsa zemini hızlıca bir sipere çevirerek korunabiliyoruz. Fikir olarak başarılı olan bu mekanik, düşmanlarınızın da silahlar yoluyla toprak kontrolü kazanmasıyla saçmalamaya başlıyor. Sizin kendinize avantaj sağlamak amacıyla kaldırdığınız siperi, dahi yapay zekâ tekrar yer seviyesine çekmek yerine daha da havaya kaldırıyor. Tek seferlik bir durum olsa sorun yok ama düşmanlarınız siz pes edip kendinizi açığa çıkarmaya çalışsanız bile çevrenize siper döşemeye devam ederek oyunun tıkanmasına yol açabiliyor.

Fracture'ın başarılı olma ihtimali taşıyan tek yönü, çok oyunculu modu. Fakat tahmin edebileceğiniz gibi neredeyse kimse oyunu oynamak istemediği için bu da herhangi bir yere varamıyor. Saçma kamera açısı ve kötü dövüş sistemi yüzünden Fracture'ın çoklu oyuncu seçeneğinden de özel bir beklentim yoktu ama en azından rocket jump misali ground jump yaparak oynayan oyunculara denk gelmeyi umuyordum açıkçası.

Sıkıcı hikâyesi, kullanışsız silahları ve anlamsız oynanışıyla iyi bir oyun olmaktan çok, ilginç bir fikir olarak kalması gereken bir projeyle karşı karşıyayız. Doğrusunu söylemek gerekirse tek bir özelliğin sergilendiği daha başarılı teknoloji demoları bile oynamıştım.

Toprakla oynamakta usta kahramanımız gökyüzüne boş bakmaktadır.

Ne İyi? Ne Kötü?
- + Zeminle oynayabilmek bir süreliğine eğlenceli
- - Kulak tırmalayan ses efektleri
- - Derinlik sunmayan oynanış
- - Anlamsız senaryo
- - Kötü fizikler/grafikler
- - Sıkıcı bölüm tasarımları

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★☆☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Kumdan kaleler yapmak, arkadaşınızı kuma gömmek, denizin altından toprak çıkarmak. Bunların hepsi Fracture'dan daha eğlenceli oyunlar.

4.0



> Tür: Aksiyon > Yapım: Day 1 Studios > Dağıtım: Lucas Arts > Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat (149 YTL) > Yaş Sınırı: 12+ > Web Sitesi: www.lucasarts.com/games/fracture



SUPER STREET FIGTHER II TURBO HD REMIX

YANLIŞ SOKAĞA MI GELDİK ACABA? -VOLKAN TURAN

Hani "oyun beklemek" diye bir şey vardır. Sadece oyunun adı duyurulur, bir de hiçbir şey anlatmayan 10 saniyelik gaz bir video yayınlanır, yıllarca oturur bekleriz Budistler gibi. *Resident Evil 5*'te karşımıza çıkan bu olay, *Metal Gear Solid 4*'te de başımıza gelmemiş miydi, şimdi *God of War 3* için de geçerli aynısı. Benim açımdan, Street Fighter 4 de o sınıf içinde. Daha ilk teaser'dan sonra kendimi SF4 oynarken hayal etmeye başladım. SF'ın benim oyunculuk hayatımdaki yeri büyüktür çünkü. Hem oyun içi hem oyun dışı birçok anı kazıttı beynime. SF dostluklarım bile oldu onlarca... Gönül isterdi ki bu giriş paragrafı da SF4'ün olsun ama bu aylık size SF4 değil de, SF4 gelene kadar (ki günleri sayılı artık) ellerinizi ve zihninizi idare edecek, yalnızlığınızı giderecek, gözyaşlarınızı silecek Super SF2 Turbo HD Remix'i takdim edeceğim.

ZORUMA GİDİYOR AMA

Capcom klasikleşmiş oyunlarından kaymak yemeyi iyi biliyor gerçekten. 2006'da Xbox Live için bir HD Remix yapmıştı ve eklediği online özelliğiyle insanlara yeniden bu fenomenin başında gamepad eskittirmişti. Şimdi nihayet sıra PS3 sahiplerine de geldi. Oyunumuz *Super SF II Turbo*'nun görsel ve oynanış olarak birkaç gömlek üstün hali. Yani zaten harika olan bir oyun, günümüze adapte edilmiş. Oyunun tüm çehresi UDON Ent. tarafından değiştirilip 1080p kalitesine taşınmış. UDON da zaten SF çizgi romanlarını yapan firma olduğu için, bu işten alnının akıyla çıkabilmiş. Ne o bilindik 2B retro hava var oyunda, ne de cell-shade'i andıran bütünüyle yenilikçi bir görsellik. Full HDTV'si olanlar animasyonların geçişlerini oldukça beğenecektir. Oynanış açısından oyunumuzun çok acımasız olduğunu söyleyebilirim. Özellikle dövüş oyunlarında yeniyseniz, SSFII'ye hiç yaklaşmayın daha iyi çünkü sizi iki yıl kadar yaşlandırabilir. Yeni çıkan tüm dövüş oyunlarını oynadıysanız da boşa sevinmeyin, eskileri bilmiyorsanız sizin de işiniz zor ama en azından bol pratikle bir şansınız olabilir. En kolay zorluk seviyesi olmadıkça yapay zekâ resmen insanın canına okuyor. Ben kendimi SF'de iyi bilirim, üstüne arcade kontrolleriyle ve Ken'le oynadığım halde bitirene kadar canım çıktı, terledim, hatta Jesuskane'e saldırdım, zor kurtardılar (beni.. dayak yemekten). Jetonlu bir makinede oynuyor olsaydım bir servet harcamıştım, o derece.

Bu zorluğun sorumlusu oyunun modernize edilmiş, alışması zor dinamikleri. Havadayken gard almak, hareketleri birleştirip özel saldırılarla komboyu tamamlamak derken, ohooo, kafanızı gözünüzü kırmışlar. Neyse ki oyundaki tüm hareketlerin listesine göz atabiliyorsunuz ve hepsi de kolaylıkla yapılıyor. Bir süre sonra eliniz de hızlandı mı, gerisi yapay zekânın açıkları bulmanıza kalmış. Online moda girmeden önce önerim oyunu arcade modda iyice öğrenmeniz (durup dururken niye rezil olalım di mi ama). Hem her karaktere yeni ve hoş oyun sonları hazırlanmış, hepsini görmek isteyebilirsiniz. Ondan sonra online dünyaya atın kendinizi. Rahatsız edici yavaşlıktan uzaktan başarılı bir online modu var oyunun ama derli toplu, ödüllü filan ranking sistemiyle daha da vurucu olabilirdi. Belki de bu enerjilerini SF4'e kullanacaklardır? (Amin deyin.)

BURADA Bİ' *ADUKET* ESPRİSİ VAR!

Oyunda onlarca kısım, onlarca yenilik olmadığı için sayfalarca yazmaya gerek yok ama bir sorun var ki bahsetmeden geçemeyeceğim. O da, dövüş içindeki zıplamalarda ortaya çıkan hız sorunu. Gözleri eski oyunlara alışkın oyuncular bir sürü sopa yiyebilir bu yüzden. Örneğin eskiden olsa Hadouken atan rakibinize üstten saldırdığınızda (mesafe yakınsa) tekmeyi kafasına sokabilirdiniz ama burada işlemiyor. Rakibin hemen kendine gelip sizi havada haşat edivereceğini biliyorsunuz. Bu da biraz kaçak oynamak durumunda bırakıyor sizi. Ayrıca bu gereksiz zorluk niye? Karşımızdaki ne bir turnuva oyunu ne de dünyanın en iyi dövüş oyunu. Oyuncuyu bu kadar profesyonel yapma arzusuna anlam veremedim (çok pis dayak yedim, ondandır). Ama bunları bir yana bırakırsak, SF4'ü kalın bir iple çeken oyunculara, zamanları ve bütçeleri müsaitse Super Street Fighter II Turbo HD Remix'i önerebilirim. Maksat el ısıtmak ne de olsa.



1- Akuma da oyunda yerini almış bulunuyor. Avını da böyle yakalıyor işte.

2- Karakterler gibi arenalar da yeni görsellikten nasibi almış. Daha canlılar ve şirinler.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Düzgün ve rahat işleyen dövüş sistemi
+Güzel, şirin karakter ve arena modelleri
+Sorunsuz online mod
+Bol karakter, bol hareket
-Zor, çok zor
-Gamepad'le oynamak daha da zor

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Backbone > **Dağıtım:** Capcom > **Yaş Sınırı:** 11 > **Oyuncu:** 1-2 > **Web sitesi:** games.capcomdigital.com/streetfighteriihdr

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Duyarlı parmakları, gamepad'i, dalgalı saçları ve yeteneği olanları oyunu, çevresindeki dostlara da bu insanla oynamaktan kaçınmalarını öneriyoruz.

8.4



MIDNIGHT CLUB 湾岸 LOS ANGELES

381 DOLARIMI GERİ ALMAYA GELDİM! - GÖKTUĞ YÜKSEL

Los Angeles... Kelekl.. pardon melekler şehri. Öyle bir şehir ki etrafta Amerikalıdan fazla Meksikalı var. Öyle bir şehir ki sokakları ucuz bir sirki andırıyor, etraf pislikten geberiyor. Ama aynı zamanda öyle bir şehir ki her an her türlü ünlüyü görebiliyorsunuz. Öyle bir şehir ki Hollywood Bulvarı'nda her hafta 2-3 defa takılsanız yine de canınız sıkılmıyor. İşte öyle bir şey Los Angeles. Sanırım Amerika'daki, hatta dünyadaki tüm büyük şehirler arasında en çok ziyaret ettiğim şehirdir kendisi. Dört veya beş kere gittim diye hatırlıyorum, her defasında da memnun kaldım. Hatta en son gittiğimde bir de güzel 381 dolar trafik cezası yemiştim hatırlarsanız.

İşte L.A. trafiği Midnight Club serisiyle bir araya gelince, direksiyonda da ben olunca Los Angeles sokakları biraz karıştı. Peki iyi mi oldu? Evet, iyi oldu. Hem Midnight Club serisini özlemiştik, hem de bu sene çıkan adam gibi yarış oyunu sayısı çok azdı, önümüze güzel bir alternatif sunulmuş oldu.

Rockstar dendi mi herkesin aklına önce *GTA* geliyor elbette ama ben Rockstar'ı *GTA* serisi için değil, Midnight Club için severim. İlk iki oyun lisanssız arabalar falan içerdiğinden beni pek kesmemişti ama son çıkan oyunlar hem lisansları, hem şehir trafiğini hem de araba modifikasyonunu (gavur buna customization der mütemadiyen) gayet güzel kıvırmıştı. Son oyunda bu üç özellik de serideki zirve noktalarına ulaşmış bulunuyor. Her birinden kısa kısa bahsedeceğim biraz sonra.

İsim sizi aldatmasın, oyunda hem gece, hem gündüz, hem şafak, hem başak, parola neydi lan falan var. Evet, demek istediğimi anladınız, günün 24 saatini yaşayabiliyorsunuz oyunda. Bu o kadar güzel yapılmış ki, şu anda kafamda olsaydı Rockstar'a şapka çıkartacaktım. Ama onun yerine çoraplarımdan birini çıkartıyorum. Dediğim gibi gece yarış olayı zaten süper, eski Midnight Club'lardan adamların zaten tecrübesi var bu konuda. Ancak gün doğumunda yarış falan da bence *NFS Undercover*'dakinden çok daha güzel. En azından sadece bir tane güneş var ve yollar bizim komşu Hüseyin Bey'in bayramda giydiği rugan ayakkabılar gibi parlamıyor. Her şey tadında bırakılmış. Günün hangi saatinde yarışırsanız yarışın oyun çok güzel gözüküyor. Ben yine de gündüz yarışlarını gece yarışlarına tercih ediyorum.


Gözlerinin hastasıyım, sulu yolların ustasıyım.

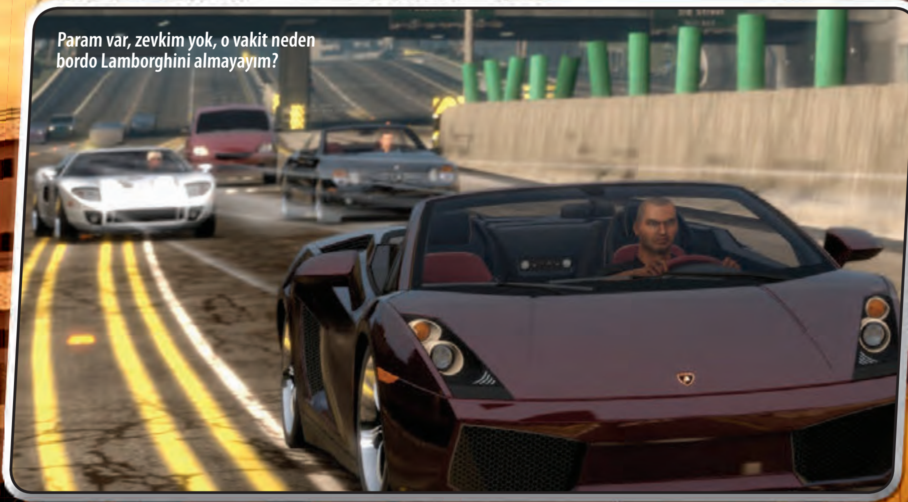
HİKÂYESİZ YARIŞMAM HOCA

Kusura bakmayın, oyunu *NFS Undercover* ile karşılaştırmaya devam edeceğim. Çünkü aynı tarihlerde çıkan ve birbirine benzeyen iki rakip oyun bunlar. Şimdi geçen ay sizlere *Undercover*'daki hikâyenin saçmalığından ve beni hiç sarmadığından bahsetmiştim. Hatta yarış oyunlarında hikâyeden çok sürüşe önem verilmesi gerektiğini savunmuştum. Meğer bu oyundan bahsediyormuşum. Nitekim Midnight Club L.A.'in kendine has bir hikâyesi var ancak bu hiçbir zaman oyunun yarış yönünün önüne geçmiyor. Yani tadında bırakılmış. Hatta sunum bence mükemmel olmuş. Biz yine çömez ve çulsuz bir şekilde kendimizi yarış dünyasında buluyoruz ve üçü de birbirinden vasat arabalar arasından birini seçip yarış hayatımıza başlıyoruz. Bu sırada karo kazaklı bir elemanın fikir ve önerileri doğrultusunda hareket ediyoruz. Karakterlerin modellemeleri falan çok iyi ama ondan da iyi olan bence seslendirmeler. Yani her karakterin kendine has bir havası var, diyaloglar deseniz tam kıvamında. Mesela bir saatinizi yarışa harcıyorsanız, bunun sadece dört beş dakikası diyalogla geçiyor ve gözünüze batmıyor. Çok hoşuma giden başka bir şey de yarış aralarında kameranın gökyüzüne çıkması ve bir sonraki yarışın olduğu yere inanılmaz akıcı bir şekilde gitmesi oldu. Nasıl bu kadar iyi yapmışlar bilmiyorum ama sanki önceden render'lanmış kadar kaliteli animasyon izliyoruz. Helal olsun. İşte bu yüzden ayağımdaki çoraplardan diğerini de çıkartıyorum ve yalınayak yazmaya başlıyorum. Bu arada çıkardığım çoraplarımı yuvarlayıp top şekline getiriyorum ve *NFS*'nin yapımcılarına atıyoru... aha kafasına geldi kaçın la kaçın. Eheuehue.

Egzotikler, tuner'lar, muscle'lar ve de motosikletler. İşte MCLA'de seçilmeyi bekleyen dört araç kategorisi. Zaten çoğu oyunda artık benzer kategorilerle karşılaşmaya başladık. Benim seçimimin muscle olduğunu herkes biliyor ama aynı zamanda tuner'ları sevenler de var. Egzotikleri zaten herkes sevdiğinden (kim bir Lambo'ya hayır diyebilir ki?) onları karşılaştırmak bile istemiyorum. Gerçi oyunda hem egzotikler var hem de lüks arabalar. Ama ikisi benzer zaten. Bana o kadar çok para verin, ben lüks olan her şeyi egzotik yaparım, egzotik olan her şeyi de lüks yaparım. Bu muscle-tuner-egzotik kıyaslaması aslında çok klasik bir konu. Sanırım hemen herkes hangi tür arabanın ne tür bir sürüşe sahip olduğunu zaten biliyor, o yüzden burada tekrarlamak istemiyorum. Ancak açıkçası sürüş dinamiğinin bu oyunda o kadar da önemli olmadığını söylemeliyim. Çünkü oyun simülasyondan ziyade arcade özelliklerine sahip.

USTAM, BİZİM DÜLDÜLE Bİ LPG TAKAR MIYIZ?

Takarız abi. LPG takarız, spoiler da takarız. Boyarız, hatta ve hatta

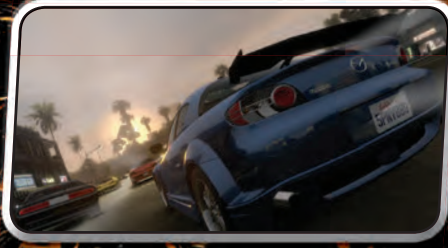


Param var, zevkim yok, o vakit neden bordo Lamborghini almayayım?

Aha... Yedik 381 dolar cezayı!

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Grafikler, yarışların ve arayüzün akıcılığı
- \+ Arcade sürüş tarzı
- \+ Günün 24 saati yarış imkânı
- \+ Kokpit kamerası
- \+ Motosikletler
- \+ Modifiye imkanları
- \+ Çorapsız yarınlar için el ele kampanyası
- \- Daha çok araç olabilirdi
- \- Hasar modellemesi pek gerçekçi değil
- \- Çok yalınayak dolaşmayın, çocuğunuz olmaz



Evet... Tuner'cıyım... Her daim Muscle'ların takipçisiyim.



Look ma! No hands!



Niko değil mi o ya? Yok ya, benzettim herhalde?

sparkle bile boyarız iyice tiki olursun, janjanlı bir şekilde dolaşırsın etrafta. Bir de altın kolye, tamamsın işte. Ama gel sen beni dinle, bırak coniliği, sana güzel bir Corvette verelim, kırmızıya boyayalım, her ne kadar orijinal jantları en iyisi olsa da istersen bir de after market jant takalım. Body kit falan istersen onları yapalım, araba daha geniş gözüksün. Abartalım, arabanın içini değiştirelim, şekilli bir direksiyon takalım. Oyunda her araba için kokpit kamerası olduğu için iyice kişiselleştirmiş ol arabanı. İstersen decal falan da koyarız, o güzelim boyayı rezil edersin ama seçim senin. Ne dersin? Benim adım Kemalettin, ver parayı gerisini merak etme! Ha evet, adım Kemalettin olduğundan pek kafiyeli bitiriş de yapamam ama benim işim olmaz zaten. Ben kendimi balata takımıma adamışım, bizden geçmiş o şiir işleri.

MIDNIGHT CLUB: İSTANBUL

İstanbul trafiği kadar çekilmez değilse de L.A. trafiğinin de rahat olduğunu söyleyemeyeceğim. Otobanlarda falan bile kalabalık var ve o kalabalığa rağmen insanlar çok hızlı sürüyor. Adapte olmakta biraz zorlanmıştım gittiğimde. Tabii bu bahsettiğim gerçek L.A. trafiği. Ama fark etmez çünkü oyundaki de gerçeğine çok yakın. Trafik ne çok, ne az. Kaptırmış giderken nadiren trafiğin tıkandığını görüyorsunuz ve o sırada millete gömçürebiliyorsunuz ama onun dışında çok artistik hareketlerle yarışmayan araçların arasından geçmek mümkün. Tabii ki kestirme yolları da unutmamak lazım. Bu açık dünya yarış oyunlarının hemen hepsinde kestirme yollar bulunur. Tema basittir: "Hoca, istersen gir içeri, yol daralır ama daha kısadır, sen bilirsin." Bir de dikkat ettim, bu kestirmelerin hepsinde mutlaka bir tane çöp bidonu ve içinde de bir parça kâğıt oluyor. Ve ben her defasında bu çöpe mutlaka çarpıyorum.

Yeri gelmişken (yeri falan gelmedi de çaktırmayın) oyundaki yarış modlarından da bahsetmek istiyorum gençler. Yarışların çoğu önceki oyunlardan bildiğimiz, sevdiğimiz "dumanı takip et" türünden. Mesela *Burnout Paradise*'ı pek sevmiyorum çünkü o süratle giderken bir yandan GPS'i kontrol etmek çok zor oluyor. Ama MCLA'de kaybolmak veya dönüşleri es geçmek daha zor. Çünkü o duman mekanizması hakikaten de işe yarıyor. Bana zor gelen oyun modlarından bir tanesi "Red Light Race" oldu. Bu modda şehrin ta öteki tarafında bir mekâna gitmemiz gerekiyor ve o sarı checkpoint'ler gösterilmiyor, yani herkes kafasına göre hareket ediyor. Bunları kazanabilmek için oyunu çok uzun süre oynamanız gerek. Çünkü yolları falan hafızanıza kazımadıysanız kesin yolu uzatıyorsunuz.

OLUR BÖYLE VAKALAR, L.A. POLİSİ TIPALAR!

Eheuhe, tıpalar ne demek ya, aklıma geldi yazıverdim. Beni iyi tıpalamışlardı 381 dolar, hâlâ acısı var. Ulan o paraya kaç çift çorap alınırdı ya. Neyse, evet oyunda polisler de var ama şükür ki *NFS*'deki kadar sinir bozucu değiller. Peşinizden atmak daha mı kolay, yoo ama *NFS*'lerde belli bir noktaya geldikten sonra polisler gölge gibi oluyor, bunda öyle değil. Biraz daha mantıklı. Ayrıca enselendikten sonraki animasyonlar ve polis arabadan indiğinde bile kaçabilme ihtimaliniz olması çok güzel. Ben zaten ihtimali sevdim, seni hiç sevmedim ki. Bana silahı doğrultuşunu, koca göbeğinle beni kovalayışını sevdim. 3 numara ense tıraşını, bıyık bırakınca bizim Durmuş Bey'e benzemen sevdim. Ben seni hiç sevmedim ki.

Electronic Arts ile Rockstar'ı soundtrack yarışına soksak kim galip gelir bilemiyorum. İki firma da oyunlarında kullanmak üzere onlarca sanatçıyla anlaşıyor. Burada da tam 68 şarkılık bir soundtrack var. Şarkıların çoğu maalesef hip-hop (ya da bana paso onlar denk geliyor). Ancak enteresan metal parçalar da var. Tabii her oyunda olması gereken techno da es geçilmemiş. Doğrusu bana rock parçalarının sayısı yetersiz geldi. O yüzden acaba çıkarttığım çoraplardan birini geri mi giysem ne yapsam? Yok ya, boşver, çıplak ayak daha iyi şu anda. Cıbıl cıbıl ooooh.

Biraz klişe olacak ama "oyunumuz hakkında yazılacak çok şey var." Hakikaten öyle, bu güzide oyunu iki sayfada anlatmanın imkânı yok. Ben sadece aklıma gelenlerden bahsetmeye çalıştım, oyun hakkında sizlere bir fikir vermek istedim. Kâh çorap çıkarttım, kâh ayak tırnağı kestim hazır çorap çıkartmışken. Yazımızın bu şekilde sonuna geldik.

Sonuç olarak Midnight Club: Los Angeles'ın geçen ayki *NFS: Undercover*'dan çok daha güzel olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Hatta bu oyunu 2008'in en iyi yarış oyunu seçiyorum. Ama ben asıl Dirt 2'yi bekliyorum. Onu incelerken üst üste 4 çift çorap giyeceğim ve yazı boyunca çorap striptizi yapacağım gibi geliyor. Evet, ailenizin çorapsız yazarı bendeniz Gök, bu oyunu kalbi piston gibi atan bütün arkadaşlara öneriyorum. Şimdi Los Angeles sokaklarına geri döneyim de şu benim 381 dolarlık trafik cezasının intikamını alayım.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Yarış oyunu sevenlerin kesinlikle alıp tatması gereken bir Şam kayısısı. Los Angeles trafiği ve süper grafikler sizleri bekliyor.

8.7

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Rockstar > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (149YTL)
> **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web:** www.rockstargames.com/midnightclubla







2K SPORTS NBA 2K9





1- Top peşinde koşsalar da onlar da insan. Birinin bakkala borcu var, diğeri yaklaşan kirayı düşünüyor. Spor bahane.

1- Shaq ve Kobe buluşması pek iyi geçeceğe benzemiyor. Shaq pis pis topu keserken Kobe durumun farkında değil gibi.

BU SMAÇ SENİN İÇİN JORDAN! -KAAN ALKIN

Her ay sonunda oturup ne oynadım, ne kadar oynadım diye şöyle bir bakıyorum. Bu ay oynadığım oyunlara da yaptım aynısını, birden fazla spor oyunu oynadığım ve hepsinden de zevk aldığım için çocuk gibi sevindim. Çünkü bu oyunlarda ne galaksiyi kurtarmam, ne tarih yazmam, ne de ne olduğu belirsiz yaratıklara karşı ölüm kalım mücadelesi vermem gerekiyor. Tüm derdimiz biraz spor yapmak ve yapay zekâyı terletmek.

BİR L.A. HİKÂYESİ

Ben bir oyunu oynarken zevk almak, eğlenmek istiyorum. Kan ter içinde bırakan, zorluğuyla deli eden oyunları sevmiyorum demek değil bu elbette. Ancak rekabetin fazlası zaman zaman can yakıyor. Geçen sene bizi üzen problemlerinden arınıp çıtasını tekrar yükselten 2K, hem benim gibi rahatlamak, düşünmeden ve fazla kasmadan eğlenmek isteyenlerin, hem de sadece simülasyon özelliğine sahip spor oyunlarıyla mutlu olabilen oyuncuların zevkine hitap edebilecek, nadiren yakalanacak bir tat tutturmayı başarmış.

Çok dikkatli bakmadıkça göremeyeceğiniz ufak tefek kusurları ya da merdivenlerde anlamsızca bir aşağı bir yukarı dolaşan seyircileri hata olarak değerlendiremiyorum. Oyunun eksisi şudur diyemememin bir sebebi de bir bütün olarak ekranda çizilen tablonun, yaratılan atmosferin gerçekliği ve sevecenliği. Sadece seyirciler değil, sahadaki tüm oyuncular ve hakemler de olan bitenle alakalı, bize ve diğerlerine tepki veriyor. Spikerler maçı olabilecek en düzgün şekilde aktarıyor, aynı lafları tekrar etme sıklıkları NBA TV'deki spikerlerden daha yüksek değil. Seyircilerden hatta bizlerden daha çok heyecanlandıkları bile oluyor. Takım maskotu pota arkasında tepinirken, ponpon kızlar havaya boş tekmeler savurup duruyor. Yaratılan atmosfer oyuncuyu oyunun içinde tutmayı başarıyor.

Oyuncuların animasyonlarına gelince, gözü rahatsız etmeyecek kadar akıcı ve düzgün olduklarını söyleyebilirim. Zaman zaman ışınlandıkları ya da kayarak ilerledikleri de oluyor ama görmezden geliyorum. Benim için asıl önemli olan oyun mekaniği ne de olsa. Ona da şöyle bir durup bravo demek dışında ne yapılır bilmiyorum. Öncelikle 2K8'de yaşanan defans problemleri ortadan kaldırılmış. Lock-On D özelliğini kullanarak atadığınız oyuncu artık pota altında canavar kesilmiyor. Hücumda olduğu kadar defanslarda da etkili olabiliyoruz. Kısaca rakip her fast break'te sayı bulamıyor, biz de topu her aldığımızda basketi bulamıyoruz. İlk kez defans da hücum kadar zevkli hale gelmiş böylece.

KOBE vs. DENVER

Ben ofiste oyunu oynarken ismi en çok anılan oyuncu Kobe Bryant oldu. Hangi akla hizmet LA Lakers'ı aldım bilmiyorum gerçekten ama oyunun mekaniklerine alışana kadar ve biraz ustalık kazanana kadar her maç ortalama 60 basketin Kobe'den gelmesi ofis ahalisinden ciddi tepkiler aldı. Kobe'den bahsetmemin sebebi sizlere yapay zekâ hakkında bir fikir verebilmek. Doğruya doğru, her oyuncuyu tek tek inceleyip her taktiği baştan oluşturup sahaya çıkmadım sahaya. Takımın önceden belli olan taktikleriyle ve otomatik koçu kullanarak oynamaya başladım. Ben Kobe'ye yüklendikçe Kobe oyunda kalmaya devam etti. Kontrollerle ilişkimi biraz ilerletip adam gibi oyun kurmaya başladığımda, Kobe kenarda oturup biraz soluklanma imkânı buldu. Benim oyun tarzıma göre koçun kararlarının değişmesi oldukça hoşuma gitti. Haftalık güncellemeleriyle oyuncuların istatistiklerini ve takım kadrolarını da güncel tutan oyun, gerçekçilik konusunda da üstüne düşeni yapmış oluyor. Uzun vadede işleri otomatiğe almak ya da her hafta yapılan güncellemelere göre stratejinizi belirlemek, yani ne kadar ayrıntıya gireceğiniz tamamen size kalmış. Oyunun başına oturduğunuz anda tüm bunları boşverip sadece temel kontrolleri kullanarak oynamanız da mümkün. Koşu, pas, şut gibi temel hareketler oldukça kolay ama oyun üstünde hâkimiyet sahibi olmak için bundan fazlasına ihtiyacınız olacağı kesin.

Daracık yere kocaman 2K9 sığdıramıyoruz ama gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki sağlam bir basketbol oyunu arıyorsanız doğru adrestesiniz. Güçlü atmosferi, gerçekçi görünümü ve oyun mekanikleriyle bu yılın NBA 2K'i gerçekten iyi olmuş. Online ligleri ve 5'e 5 maçları da düşünürsek bizi bir seneden fazla idare edecektir. Bir de karakter modellemelerini yaparken suratları birazcık adam etseler tam olacak. O da seneye artık.



Bu iri çocuğu muhtemelen Shaq'ın yerini doldursun diye almış L.A. Rakibe değil ama bana dar etti pota altını.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Atmosfer
+ Kobe Bryant
+ Oyun mekanikleri
+ Online ligler

- Oyuncuların suratlarında bir yamukluk var, çözemedik
- Kobe Bryant (hile gibi herif)
- Menüler çok kullanışsız

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hem ayrıntı meraklılarına hem de arcade severlere hitap eden yılın en iyi basketbol oyunu.

8.5



> **Yapım:** Visual Concepts > **Dağıtım:** 2K Sports > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Fiyatı:** 149 YTL > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** 2ksports.com/games/nba2k9

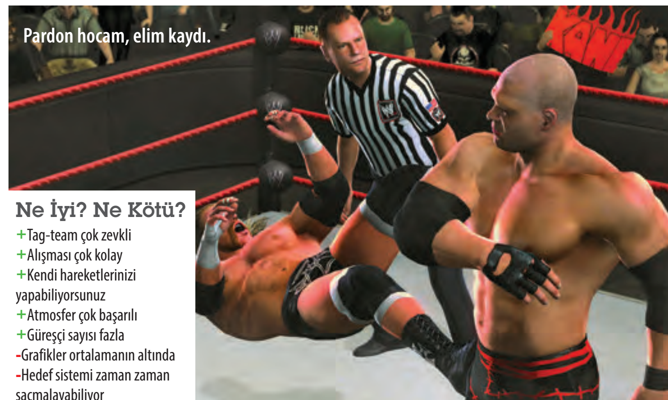
AMERİKA GÜREŞİYOR -ALİ SEZGİN

Ata sporumuz olan yağlı güreşin Amerikan güreşi kadar tutmamasını milletçe gösterişi sevmiyor oluşumuza bağlıyorum. Koca Yusuf'u en son ne zaman bağıra bağıra er meydanına girerken gördünüz? Amerikan güreşi ringlerinde yaşanan çirkefliklere ve çekişmelere de rastlayamazsınız yağlı güreşte *(tamam çirkeflik değil ama o el, rakibin kıspetinin içinde ne arıyor Ali ya? –Serp.)*. Kırkpınar'da sadece güreşe doyamayan mağlup pehlivanlar var. Belki "Big Brother" formatında "Biri Pehlivanları Gözetliyor" tarzı bir program olsa durum değişirdi ama iki yiğidin birbirini sınaması kesinlikle bize göre değil. Dolayısıyla da Kırkpınar 2009 diye bir oyun yapmak kimsenin aklına gelmiyor. Onun yerine her yıl gördüğümüz SmackDown vs Raw, yanına ECW federasyonunu da alarak karşımıza çıkıyor. Artık neredeyse kanser hücrelerinden bile hızlı bölünen güreş federasyonlarının bir oyun için bile olsa bir araya geldiğini görebilmek güzel. İzlemişseniz sizin de Flash TV'deki programdan hatırlayabileceğiniz Kane, Triple H, Ray Mysterio gibi ayıcıkların yanısıra bize (hatta hâlâ bu programları izleyen bana bile) yabancı gelen ECW güreşçileri de taytlarını giymiş, hazırda bekliyor bu oyunda.

Smackdown vs Raw 2009'u konsolunuza takıp oyunu açar açmaz iki şeye çok şaşıracaksınız. Bunlardan ilki en son 10 yaşındayken bir oyunda görme şerefine eriştiğim menü arayüzü, diğeri ise oyun modlarının çokluğu. Adamlar neredeyse her durum için bir oyun modu oluşturmuş. Smackdown'ın geleneksel modlar dışında, ringin kenarında masaların olduğu "masa güreşi", ringin kenarlarının aleve verildiği "mangala tutuşma" gibi modlarla sizi eğlendirmeyi başaramasa da güldüreceğini garanti edebilirim. Oyunda beni şaşırtan bir başka yenilik de oynanışın şaşırtıcı derecede rahat olması. Piyasada nedenini anlayamadığım bir şekilde bolca bulunan benzerlerinde rakip güreşçiyi basit bir şekilde kaldırıp atmak için bile Fatality yaparcasına uğraşırken Smackdown'da sadece analog kolları kullanıyorsunuz. Basitçe anlatmak gerekirse, rakibinizi kaldırdıktan sonra ne yapacağınız size kalmış durumda: İster analog kolu yukarı çekip tavana fırlatırsınız, isterseniz de parmağınızın farklı bir hareketiyle adamı nazikçe dizinizin sivri köşesine bırakırsınız. Bu anlattıklarım elbette birebir müsabakalar için geçerli. Ne zaman ki ekranda ikiden fazla güreşçi oluyor, işte o zaman oyun tam anlamıyla deliriyor. Bu noktada 200 kiloluk adamımla üzerine uçarak jübilesini yapmaya zorladığım hakemden mi bahsetsem, yoksa yanlışlıkla yere sermem sonucunda bozulan arkadaşlıklarımdan mı, emin değilim. Bir de siz siz olun kesinlikle ring direklerine yakın yerlerde yatan güreşçilerin üzerine koşmayın. Ufacık bir hatanız, karakterinizin bir yuva kurup çoluk çocuğa karışma ihtimalini yok edebilir.

Güreş oyunlarında olmasını şart koştuğum yegâne özellik, yani kendi güreşçimi yaratabilme seçeneği ne yazık ki Smackdown'da yok. Oyuna başladığında, birbirinden çirkin binlerce tip arasında insan ister istemez bir Jin Kazama arıyor. Yine de toplamda üç federasyonun bütün önemli karakterlerini barındıran Smackdown vs Raw'da muhakkak sevebileceğiniz (ya da benzediğiniz) bir karakter çıkacaktır.

Tam adıyla Smackdown vs Raw 2009 Featuring ECW bir güreş oyunu olmanın ötesinde, kolay öğrenilip zor ustalaşılan bir dövüş oyunu olarak kalbimi kazanmayı başardı. Arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli bir dövüş oyunu arıyorsanız kesinlikle göz atmanızı öneriyorum. Küçük eksikliklerine rağmen Smackdown vs Raw aslında o gizli hazinelerden bir tanesi.



Pardon hocam, elim kaydı.

Ne İyi? Ne Kötü?

- +Tag-team çok zevkli
- +Alışması çok kolay
- +Kendi hareketlerinizi yapabiliyorsunuz
- +Atmosfer çok başarılı
- +Güreşçi sayısı fazla
- -Grafikler ortalamanın altında
- -Hedef sistemi zaman zaman saçmalayabiliyor

> Yapım: Yuke's Future Media Creators > Dağıtım: THQ > Yaş sınırı: 16+ > Web: www.smackdownvsraw.com







1- Masaların dünyaya saldırısını konu alan masa güreşi modu son derece heyecanlı.

2- Ringden sadece bir kişi çıkabilir kuralını kurnazlıkla aşmaya çalışan iki güreşçi.

3- "Hesap kavgası" özelliği sayesinde restoranlarda da güreşe tutuşabiliyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Evinizde arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli bir parti oyunu. Özellikle ikiye karşı iki maçları kesinlikle deneyin.

8.4





-Öndeki arabayı takip et!
-A-abi karıştırdın, yarış oyunu bu?
-Olsun, sen yine de takip et!



LA sokaklarında tek hız yapma aracınız arabalar değil. İsterseniz çeşit çeşit motor arasından seçim de yapabiliyorsunuz.

Midnight Club: LA Remix

BU YAZI SIRASINDA SAYISIZ TRAFİK IŞIĞINA ZARAR VERİLMİŞTİR… - CAN ARABACI

Baştan açık konuşayım; yarış oyunlarıyla aram hiçbir zaman çok iyi olmadı. Her tür yarış serisini deli gibi takip eden ve çıktığı gibi oynayan biri değilim. Hayatımda en çok zevk alarak oynadığım yarış oyununun Revolt olduğunu düşününce, Midnight Club'a girişirken bu ilişkinin yürümeyeceğini düşünüyordum. Eh, çok da haksız çıkmadım…

Rockstar Londra tarafından hazırlanan oyunda sokaklardaki ününü artırmaya çalışan, tazecik bir yarışçı rolüne bürünüyoruz. Oyun boyunca gözümüz kulağımız olan mini haritadan canımızın çektiği yarış alanlarından birini seçerek ya da şehirde gezinen diğer yarışçıların yanına yaklaşıp farlarımızı yakarak yarışa başlayabiliyoruz. Yürümeyi öğrenmeden koşmaya çalışan adamımızın sokakların en iyi yarışçılarına yönelttiği teklifler "şanın yürüsün, ondan sonra gel" diye geri çevrilince işleri yavaş yavaş büyüterek, kurtlara yanaşmaya çalışıyoruz. Yapay zekâ genel olarak o anki yarışın zorluk seviyesine göre daha iyi ya da daha kötü yarışsa da, ara sıra farklı ve kestirme yolları kullanıp öne geçebilmesiyle takdirimi kazanmayı başardı. Özellikle böyle durumlarda kullanacağınız iki altın özellik var ki doğru kullandığınız takdirde yarışın kaderini çok rahatlıkla değiştirebiliyor. Birincisi önünüzdeki rakibin tam kuyruğuna takıldığınızda kullanabildiğiniz nitro özelliği. İkincisi de mümkün olduğunca sağa sola çarpmadan giderek doldurduğunuz zamanı yavaşlatarak size manevra kabiliyeti sağlayan özelliğiniz…

Kazandığımız yarışlar, bize yol-su-elektrik üçlüsü yerine reputation-para ikilisi olarak dönüyor. Daha fazla reputation daha büyük ve zorlu yarışlar, daha fazla para ise daha iyi arabalar ve parçalar anlamına geliyor. Oyundaki modifiye özelliği bir PSP oyununa göre oldukça fazla seçenek sunuyor. Plakanıza kadar modifiye yapmanıza izin veren garaja özellikle çetin yarışlara başlamadan önce mutlaka uğrayıp son eklentileri satın almanızı tavsiye ediyorum, aksi takdirde zor yarışlar pek bir çekilmez oluyor.

Olur da kariyer modundan sıkılırsanız, PSP sahibi bir arkadaş bulup onunla kozlarınızı paylaşma imkanına da sahipsiniz. 4 kişiye kadar destekleyen multiplayer modunda Capture the Flag gibi ilginç oyun şekilleriyle oyunun ömrünü biraz daha uzatabilirsiniz.

Yarış oyunu tutkunuysanız PSP'de oynayabileceğiniz en iyi oyunlardan biri. **7.7**

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Rockstar Londra > **Dağıtım:** Rockstar Games > **Yaş Sınırı:** 12 > **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/midnightclubla



Oyunun, anime severleri cezbedecek ara sahnelerinden biri.



Güzel olduğu kadar küstah da olan bu ekran görüntüsüne aldanmayın! Savaşlar maalesef oyunun en sıkıcı yanlarından biri.

Star Ocean: First Departure

YILLAR SONRA YENİDEN - CAN ARABACI

Star Ocean, PSP'ye bu ilk ziyaretinden yıllar öncesine dayanan bir seri. İlk olarak Maya rahipleri taraf… Öhm, fazla geriye gittik, baştan alıyorum: İlk olarak 1996 yılında SNES için piyasaya çıkmış olan Star Ocean'ın geliştirilmiş bir yeniden yapımı First Departure…

Roak gezegeninde, kasaba güvenliğinden sorumlu, Roddick adında basit bir genç olarak başlıyoruz oyuna. İnsanların taş kesilmesine ("taş kesilin ulan!") neden olan hastalığa çözüm bulmak için yola koyulup ana görevimiz dışında doğru düzgün yan görev bulamayarak ilerlemeye çalışıyoruz.

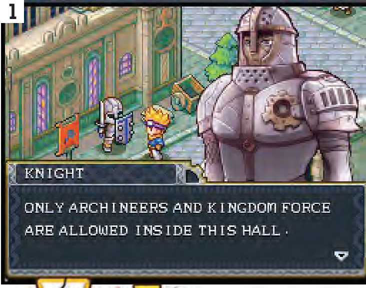
Oyunun ana hikâyesi üç boyutlu dünya haritasında geçiyor. Bu haritada gezerek kâh rastgele çıkan düşmanlarla savaşıp kâh görevimizi ilerletecek yeni bölgeleri araştırıyoruz. Herhangi bir düşmanla karşılaştığınızda savaş gerçek zamanlı olarak işliyor ve karakterinizi istediğiniz gibi hareket ettirebiliyorsunuz. Fakat ne yazık ki bu, oyunun bir artısı değil. Zira savaşlarda tek yaptığınız düşmanınızın yanına gidip sürekli X'e (arada bir de L ve R'ye) basmak… Herhangi bir taktik düşünmenizi gerektirmeden sadece tek bir tuşa basarak oynamak savaşları oldukça sıkıcı hale getirmiş. Oyunun sıkıcı savaş sistemine biraz olsun katlanmanızı sağlayansa kesinlikle anime tadındaki ara sahneler ve yetenek sistemi. Hele ki anime izlemeyi seven biriyseniz ara sahnelere bayılacağınıza şüphe yok. Bu açıdan tek eleştirim (herkes için bir eksi sayılmasa da) Japonca seslendirme seçeneğinin olmaması.

Yetenek sistemi ise oyunda belki de derinlik hissi veren tek şey. Bir özellikte ustalaşmak için önce o yeteneğin bağlantılı olduğu diğer yeteneklerde uzmanlaşmanız gerektiğinden oyuna bağlanmak için bir sebebiniz oluyor.

PSP için sağlam bir J-RYO arıyorsanız Star Ocean iyi bir başlangıç olabilir ama son durak olmasını beklemeyin. Ben bir süre daha Disgaea oynamaya devam edeceğim sanırım.

Disgaea gibi başarılı bir J-RYO varken pek tercih edilesi bir oyun değil. Ama yine de oynayacak değişik bir J-RYO arıyorsanız göz atabilirsiniz. **7.0**

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Tri-Ace > **Dağıtım:** Square Enix > **Yaş Sınırı:** 12 > **Web Sitesi:** na.square-enix.com/starocean/firstdeparture





1- Burdan da mı geçmek yasak?

2- New Enemy! Aman ne güzel, tam da aradığım şey.

LOCK'S QUEST

DUVARLARIN DİLİ OLSA DA KONUŞSA... - MERT HAKKI BİNGÖL

Yapımcı 5th Cell'in ismini bir diğer yaratıcı oyun olan Drawn To Life'tan hatırlayanlarınız olacaktır. Aynı firma, yine özgün bir oyunla ve yine DS'te karşımıza çıkıyor.

Oyunu açar açmaz öncelikle grafikler, daha sonra da senaryo bize J-RYO standartlarını hissettirmeye başlıyor. Küçük bir kasabadan çıkıp kahraman olan esas oğlanımızdan tutun da şimdi anlatıp keyfini kaçırmak istemediğim senaryoya kadar oyun özünde tam anlamıyla bir Japon RYO'su. Ama Lock's Quest'i bu sıradanlıktan koparıp alan çok önemli bir özellik var; içinde barındırdığı strateji öğeleri. Oyun asıl olarak kale duvarları inşa edip düşmana karşı korunmayı hedef alıyor. Duvarların dikileceği yerler, kullanılacak malzemeler, savaş sırasında hasar gören duvarların gerçek zamanlı olarak yeniden inşa edilmesi, etraftaki madenlerin inşaat malzemesi için işgal edilmesi gibi öğeler işin içine girince kendinizi ansızın bir strateji oyununun içinde buluveriyorsunuz. Ancak kale duvarını inşa ettikten ya da onardıktan sonra sahaya çıkıp robotlarla birebir savaşmaya başlayınca da bu sefer işin içine aksiyon-RYO girmeye başlıyor. Oyun özünde bir Japon RYO'su olduğundan iyiliğini çok da sorgulayamayacağımız (seveni için gayet güzel, sevmeyeni için "bu ne be") bir senaryoya sahip ancak ara sahnelerin çokluğu ve bu sahnelerin kimi zaman atlanamıyor olması, özellikle aynı yeri birkaç kez oynamak gerektiği zamanlarda çok can sıkıcı olabiliyor. Senaryonun da bir süre sonra kendini tekrar eder hale geldiğini söyleyebiliriz. Bunun dışında rahatsız eden bir diğer konu da arada bir dokunmatik ekrandan kaynaklanan kontrol problemleri. Duvarı sağa çevireyim derken sola çevirmek, yanlış yere yerleştirmek ya da karakteri gitmemesi gereken bir yere götürmek gibi "hrrr" dedirten ve her defasından sinirlerinizi biraz daha fazla yıpratan kontrol problemleri var oyunda.

Lock's Quest yukarıda bahsettiğim birkaç sorununu bir kenara koyabilirseniz Nintendo DS'e son zamanlarda çıkmış en orijinal oyunlardan biri. Hele bir de Japon-aksiyon-RYO kombosunu seviyorsanız Lock'un macerasından çok zevk alacağınızı garanti ederim.

Özgün bir oynanış stili var. Değişik bir şeyler arayanlar için ideal. **7.6**

> **Tür:** Strateji-RYO > **Yapım:** 5th Cell > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 7 > **Web Sitesi:** www.locksquest.com/

PROFESSOR LAYTON AND THE MYSTERIOUS VILLAGE

ÇARŞIDAN ALDIM BİR TANE, EVE GELDİM BİN TANE... BİLEMEDİN, NAR -MERT HAKKI BİNGÖL



Öyle bir köy düşünün ki herkes bulmaca meraklısı olsun, yol sorduğunuz köylüler bile yardım etmeden önce size bulmaca sorsun, "ölüyorum kurtar beni" deseniz önce kibrit çöplerinden hazırladığı bulmacasını çözmenizi istesin. İşte Prof. Layton ve sadık yardımcısının yolları böyle hafiften sıyırmış insanlarla dolu bir köye düşüyor ve maceramız başlıyor.

Oyunun senaryosu aslında tam bir Agatha Christie romanı. Birbirinden orijinal karakterler, capcanlı çizgi film tarzı grafikler ve kaliteli seslendirmeler eşliğinde bu tuhaf köyde meydana gelen bir cinayeti çözmeye çalışıyoruz. Attığımız her adımda, abartmıyorum her adımda, bir bulmaca çözmemiz gerekiyor. Yoldan geçen adama merhaba deseniz borçlu çıkıyorsunuz, adam bulmaca sormak için yakanıza yapışıyor. Oyunda tam sayısını benim de henüz bilmediğim ama adım başı olduğunu düşünürsek herhalde bine yakın bulmaca var. Bu bulmacalar matematik sorularından (bildiğimiz geometri sorusu sordu bir defasında; teğet, kiriş filan) mantık sorularına, kibrit çöpü bulmacalarından kelime oyunlarına kadar onlarca çeşit içeriyor ve gerçekten çok ama çok zevkli. Üstelik oyun bu bulmacaları kaydettiğinden elinizde zamanla sağlam bir bulmaca arşivi de oluşuyor.

Oyuna hakim olan pastel renkler, gizemli arkaplan müziği, acayip acayip karakterler bir araya gelince ortaya gerçekten çok orijinal bir iş çıkmış. Fikrin özgünlüğünü de bu listeye eklersek (benzeri bir oyun yok, daha ne kadar özgün olsun?) Prof.Layton kesinlikle kaçırılmaması gereken bir oyun.

Bu oyun elime geçti geçeli DS'imi uyku modunda daha bir fazla bırakır oldum. Arada bir aklıma esiveriyor, açıyorum hemen DS'i, nerede bulunduğumu veya saatin kaç olduğunu umursamadan takıldığım bulmacayı çözmeye çalışıyorum. Taşınabilir oyun dediğimizin tam da böyle bir şey olması gerekmez mi zaten?

Müjdemi de verip yazımı bitireyim; oyunun ikincisi yolda.



Gerçek bir "portable" oyun. Kendine bağımlı hale getirmeden rahata ermiyor. **8.5**

1- Köye gitmek bile bulmaca. Yol tarifine bakar mısınız?

2- Eyvah eyvah, bulmaca kokusu alıyorum.



> **Tür:** Bulmaca/Macera > **Yapım:** Level-5 > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Web Sitesi:** http://professorlaytonds.com/

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

KOLEKSİYONCU ÖZEL KUTU SEVER

Bir zamanlar piyasaya çok az sayıda sunulan, hayranlarınca yüksek meblağlar ödenerek alınan koleksiyoncu versiyonlarına günümüzde daha fazla rastlar olduk. Koleksiyoncu versiyonu, oyuncular için her zaman prestij ve kişisel tatmin kaynağı oldu. Günümüz koleksiyoncu kutularıyla eski klasikler arasındaki ana fark şüphesiz üretim adetleri. Eskiden gerçekten az sayılarda üretilip fahiş fiyatlara kapanın elinde kalan kutular günümüzde artan taleple birlikte oyunun iki katı fiyatına rahatça bulunabilen, önemli bir pazarlama taktiği haline geldi. İçerikler de değişimden nasibini aldı. Eskinin koleksiyoncu kutularından oyun logolu şapka, tişört, heykelcik, saat vb. çıkarken bugün çizgi roman, poster, müzik CD'si gibi toplu üretimi daha kolay, basılı materyaller tercih edilir oldu. Son zamanlarda çıkan, beğenimi kazanan koleksiyoncu versiyonları arasında Age of Conan ve Warhammer Online bulunuyor. İkisi de gerek sunum gerekse içerik olarak hayranlarının sahip olmayı isteyeceği kutulara sahip. Darısı Diablo ve StarCraft'ın başına.

Not: Taze baba Burak Akmenek'la birlikte Akmenek ailesini tebrik eder, küçük Bahar'a ailesiyle birlikte ömür boyu mutluluklar dilerim. Kaç baba tebrik telefonunda "Level 2 Bloodelf Hunter abisi. Ona mount'luk yapıp omzumda dolaştıracağım" der ki? Bu adam ailesine de oyununa da âşık :).

GANDALF BALROG'U POKELERSE

WoW'un en sevdiğim özelliklerinden biri olan armory, *WoW* ve *Warhammer Online*'ın ardından şu an itibariyle dünyanın en çok kullanıcıya sahip DVO'su *LotRO*'nun bayram ziyaretine gidiyor fakat daha da gelişmiş olarak. my.lotro.com adresinden ulaşabileceğiniz MyLotRO, armory'nin yapabildiği her şeyi ve bir adım daha fazlasını yapabilecek. Oyuncular kendi sayfalarını sadece kendi zırhlarının bir dökümüyle değil, blogları, ekran görüntüleri ve tecrübeleriyle de doldurabilecek. Üstelik oyuncular arasındaki sosyal bağlar da bu ortam üzerinden gelişebilecek. Diğer DVO'lardan özellikleri kendisine "çakmasıyla" tanınan *WoW*, ilk defa kendinden çakılan biz özelliği geri çakmayı düşünür mü sizce?



PARASI BOL OYUNCU ARANIYOR

Paralı karakter özelleştirmesini resmen yürürlüğe sokan Blizzard'ın ardından ikinci en büyük DVO firması Sony Online Entertainment da benzer bir hamle yaptı: StationCash. Artık *EverQuest* ve *EverQuest II* içinde karakter özelleştirmesi ağırlıkta olmak üzere bazı şeyleri parayla satın alabileceğiz. Bunun paralı oyuncuların parasızlara üstünlük kuracağı bir oyuna doğru giden bir yolda ilk adım olup olmadığına dair gelen sorulara ise SOE kesin bir ret yanıtı vererek oyunun ana prensiplerinin değişmeyeceğini açıkladı. Sizi bilmiyoruz ama SOE'nin bu hareketinin, Sony'nin 8000 kişiyi işten çıkartmasıyla (detaylar Console Master sayfalarımızda) bir ilgisi olmadığını düşünmek bize biraz naif geliyor.





KARANLIK ÇÖKERKENÉ

Vaat ettikleriyle herkesi koltuklarından düşüren, zevkten titreten *Darkfall*, seneler süren betasının ve gelişim sürecinin ardından en sonunda 22 Ocak'ta Avrupa'da çıkıyor. Yunanistan'da geliştirilen *Darkfall*, oyuncuya seçimler konusunda hiçbir sınır koymamayı vaat ediyordu. Örneğin gözünüze kestirdiğiniz bir adada kendinize bir ev kurup burada kendi krallığınızı başlatabiliyordunuz. Bu kadar iddialı bir yaşam istemiyorsanız örneğin dalgalı denizlerde korsanlık yapmayı ya da kendi halinde bir mimar olmayı da tercih edebiliyordunuz. Oyunun tanıtımında yapılan açıklamalara bakılırsa üstelik bunlar yapılabileceklerin çok ufak bir kısmıydı. Eğer sözünü tutabilirse 2009'un devasa online oyunu olmaya aday görünen *Darkfall*'u biraz daha eşelemek istiyorsanız resmi sitesi www.darkfallonline.com'u ziyaret edebilirsiniz.





1 Ocak şakası mı bu?

Lich King'in berberlerini duyunca "sonunda bu da oldu ve Warcraft evreninde altın ustura bulundu" demiştik. Blizzard doktorları işi bir adım daha ileri götürüp estetik ameliyatı keşfetti, hatta yetmiyormuş gibi cinsiyet değiştirme işine de el attılar. Bundan iki ay önce "paralı karakter özelleştirmesi" ile ilgili bir şeyler olduğunu ancak Blizzard'ın bu konuda bir şey açıklamadığını söylemiştik. Herkes bunun çok özel ve oyun deneyimini tamamen değiştirecek bir özellik olacağını düşünürken Blizzard'ın hepimizi ayakta uyuttuğu ortaya çıktı. Getirilen yenilik, 15€/12£/15$ vererek karakterinizin adını, cinsiyetini veya tipini değiştirebilmekten başka bir şey değil. Eski hamamın eski taslarından birini bırakıp diğerini almak için bu kadar parayı gözden çıkaranlar da olacaktır mutlaka ama biz Dalaran'da bir berbere uğramayı tercih ediyoruz, paramız da cebimizde kalıyor.





Bu cumhuriyeti eskitmemeye kararlıyız

Dergicek merakla beklediğimiz DVO'lardan biri olan Star Wars: The Old Republic'in yapımcısı BioWare ilk geliştirici videosunu yayınladı. Üstünde durulan en önemli nokta TOR'un gerçek seçimler yapmak ve bunların acı veya tatlı sonuçlarıyla karşı karşıya gelmek üzerine kurulu olması. Ayrıca videoda söylenen iki söz de bir hayli tartışma yarattı. Birincisi, ilk ekran görüntülerinde gözüken grafik tarzının korunacağının açıklanmasıydı. Piyasadaki DVO'ların ortalama grafik çizgisinin dışında, farklı görünen bir DVO yapmak istiyor BioWare. Diğer bomba açıklama ise "bu oyun önceki yaptığımız tüm oyunların toplamı kadar büyük olacak" denmesiydi. Hmm, Baldur's Gate, Baldur's Gate II, Neverwinter Nights, KotOR, Jade Empire, Mass Effect, üstelik de toplam... ee... Bu oyun hemen çıkabilir mi... Hemen şimdi?

Öpeyim devletlum

Güney Kore halkının oyunlara fazlasıyla düşkün olduğunu ezelden beridir biliyorduk, artık aynı şeyin devlet kesimi için de geçerli olduğunu söyleyebiliriz: Güney Kore hükümeti Koreli oyun şirketlerine toplam 235 milyon dolarlık resmi bir yardım yapacağını açıkladı. Bunun Log-In'e haber olmasının ana sebebi ise bu şirketlerin çoğunun DVO geliştiricisi olması. En önemlisi de finansal sıkıntılar nedeniyle ESA'den ayrılan NCSoft'un da bu şirketler arasında yer alması. Güney Kore hükümetini kutluyor ve NCSoft'un parayı çarçur etmemesini umuyoruz.



Kriptik işler bunlar

Uzun zamandır yayıncısız ve boynu bükük dolaşan Champions Online, birtakım karışık ilişkiler ağının ortasında buldu kendini bu ay. Geçen sayıda yer verdiğimiz "Ubisoft DVO piyasasına girmek istiyor" haberinin devamı olarak önce Ubi'nin Champions'a yayıncı, oyunun yapımcısı Cryptic'e de ana baba olmak istediği dedikoduları geldi kulağımıza. Tam (biz dahil) tüm oyun basını Cryptic Ubisoft'a gidiyor haberlerimizi baskıya atmaya hazırlanırken birden şok edici bir başka haber geldi: Tamam, Cryptic satın alınmıştı, fakat Atari tarafından. *Champions* ve *Star Trek*'i geliştiren Cryptic, tıpkı Ubisoft gibi DVO piyasasından nasiplenemeyen Atari için çalışacaktı habere göre. Hangi oyun için mi? Oyun piyasasının arka sokaklarında yankılananlara bakılırsa isim hakları Atari'de bulunan bir fikri mülkün DVO'su olacak bu yapım ama hangisi olduğunu şimdilik hiçbirimiz bilmiyoruz. Bu haberin halihazırda kapalı betada olan Champions'a bir şey yapacağını sanmıyoruz fakat geçtiğimiz iki sene içinde üç yapımcı değiştirmiş olan *Star Trek Online* bir ihtimal bu geçişten zarar görebilir. Bu sırada Ubisoft da açıklamasını yaptı: 2009'da çıkartacağı iki hafif DVO'nun kaderine bağlı olarak, sadece çekirdek oyuncu kitlesini hedef alan bir *Tom Clancy* DVO'su var sırada. Hayırlı olsun, ne diyelim.



Devasa online oyunların devasa tablosu

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor		5/5
Atlantica Online	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	1/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	2009 Baharı	5/5
Darkfall Online	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada		5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor		3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Force of Arms	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor		4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor		4/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	4/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada		4/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2009 başı	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	4/5
Wonderland Online	Gerçekçi	Ücretsiz	Açık Betada	2008 sonu	5/5

RAPPELZ

EJDERHA ÇAĞI İLE EPİK BİR MACERAYA MERHABA DEYİN! -EREN OKKA

Zamanın başlangıcında, dünyadaki düzen yaratılış ve yıkımın getirdiği kutsal denge üzerinde kuruluydu. Tanrılar, insanlığa yardımcı olması için Deva ve Asura'yı gönderdiler: Işığı ve karanlığı. Gaia olarak anılan insanlar, zor da olsa zamanla başarılı bir medeniyet kurdular. Derken bir gün, kendisine *Cadı* diyen bir kadın ortaya çıktı ve gösterdiği kararlılık sayesinde insanları Deva ve Asura ile bir arada yaşamak zorunda olmadıklarına inandırdı. Dünyada yayılmaya başlayan kaos, büyük çabalarla kurulan düzeni tehdit ediyordu. Ve bu *Cadı* öylesine güçlü bir büyücüydü ki Gaia, Deva ve Asura bu büyük tehlikeye karşı koymak için birbirlerine yardım etmek zorunda kaldı. Sonunda Cadı yakalandı ve diri diri yakıldı.

Bugün, yani yeryüzündeki tüm uygarlığın neredeyse parçalandığı bu savaştan uzun yıllar sonra, insanlık yeni bir tehditle karşı karşıya geliyor. Büyücü'nün takipçilerinin yeniden ortaya çıktığı söylentileri doğru mu, yoksa eskisinden de büyük bir kötülük mü iş başında? Üç ırk aralarındaki farklılıkları bir kenara bırakıp yeniden omuz omuza savaşabilecekler mi? Büyünün ve yaratıkların hüküm sürdüğü Rappelz dünyasına girip bu maceraya katılma sırası şimdi sizde!

IŞIĞIN OLDUĞU YERDE GÖLGE DE VARDIR

Gün geçmiyor ki karşımıza yeni bir devasa online oyun çıkmasın. Bunların çoğu, Uzakdoğu ya da tam olarak söylemek gerekirse Kore kaynaklı olduğundan bol miktarda çekik gözlü karakter içeriyor ve oynanış açısından da birbirini andırıyor ama arada sırada içlerinden birisi sıyrılıyor ve dikkatimizi çekmeyi başarıyor. İşte ortaçağ temalı fantastik bir devasa online olan, 2006 yılında ilk çıktığı günden bu yana Epic adı verilen güncelleme paketleriyle içeriğini genişletirken kullanıcı sayısı da hızla artan Rappelz bu oyunlardan biri.

Peki nedir bu oyunu oynanabilir kılan? İlk olarak sırasıyla aydınlığı, karanlığı ve doğayı simgeleyen üç adet ırk içeriyor: Deva, Asura ve Gaia. Üç, büyük bir rakam değil tabii ama işin içine tam on beş farklı karakter sınıfı girince çeşitlilik iyice artıyor. Balta kullanan büyücü mü istiyorsunuz, hiç problem değil. Yetenek puanlarınızı istediğiniz gibi dağıtırken özgürlüğün tadını çıkartıyorsunuz. Yanınıza bir yol arkadaşı arıyorsanız, Rappelz size onu da sağlıyor. Perilerden orklara, kutsal güçlere sahip meleklerden dev ejderhalara kadar pek çok yaratığı evcilleştirip yanınıza alabilir, onları da kendi karakteriniz gibi geliştirip yönetebilirsiniz. Tüm bunlara bir de gelişmiş zindan sistemi, loncalar arası epik savaşlar, binek hayvanları ve oyun içi açık artırma gibi özellikler ekleniyor. Üzerine ortalamayı aşan grafik ve müzikler de eklenince, ortaya son derece







1- Kule yapsak bile Primal Scream gibi bir boss'un boyuna yetişme şansımız yok.

2- Lost Mine'ın kapısında son hazırlıklar yapılıyor.

3- Takım halinde çalışırsanız işiniz o kadar da zor değil, korkmayın.





leziz bir oyun çıkıyor. En önemlisini sona sakladık; tüm bunlar tamamen ücretsiz!

PARDON, DÖRDÜNCÜ ELEMENT HANGİNİZ?

Oyun ücretsiz olabilir ama 2 gigabyte'lık kurulum dosyasını indirmeye kim uğraşsın ki? İndirmek isteseniz bile değerli kotanızın büyük bir bölümünü bu oyuna harcamaya değer mi? Değip değmeyeceğinin kararı size ait ama zaten oyunu indirmenize de gerek yok. Çünkü bu dev dosya, Oyungezer DVD'sinin Full bölümünde sizi bekliyor!

Ve sonunda, Rappelz'e ısınma turlarında geldi sıra. İlk iş olarak bilgisayarımızda 4GB kadar boş yer bulunduğundan emin oluyor ve DVD'mizin Full bölümünden oyunu yüklüyoruz. Kurulum dosyasının boyutu büyük olduğundan bazı bilgisayarlarda açılması biraz uzun sürebilir, sabırlı olmakta fayda var. Yükleme işlemi tamamlandığında masaüstümüzde oluşan *Rappelz Epic5* isimli kısayolu çalıştırıyor ve güncelleme işlemi gerçekleşirken biz de bu sırada sol alttaki *Register* düğmesine tıklayarak kendimize bir üyelik yaratıyoruz. Güncelleme ve kayıt işlemlerinin sonunda artık *Game Start* düğmesine basarak oyuna ilk adımımızı atabiliriz.

Rappelz'de yapmanız gereken ilk seçim, karakterinizin bağlı olduğu ırk. Eğer sadece görünüşü hoşunuza gitti diye bir seçim yapmak istemiyorsanız, bu ırkların temel özelliklerini ve farklılıklarını bilmeniz faydalı olacaktır. Su ve toprak temelli yetenekler kullanan Deva ırkının güçleri daha çok savunmaya dayalı. Özellikle iyileştirme ve koruma büyülerinde ustalar. Asura ırkı ateş ve rüzgarın efendisi. Sağlık ve savunmaları düşük olsa da bu açığı yüksek saldırıları ve karşı saldırılardan kaçınma güçleriyle kapatıyorlar. Gaia ise üç ırk arasında en dengelisi. Doğa büyülerinin yanı sıra yakın dövüş üzerine odaklanıyor ve dört elemente birden hükmedebiliyorlar.

Oyuna başladığınızda farkedeceğiniz üzere şimdilik karakterinizin sınıfını seçmeniz gerekmiyor. Savaşçı, büyücü veya her ne olmak istiyorsanız, 10'uncu seviyeye ulaşana kadar düşünme şansına sahipsiniz. Daha yüksek seviyelere ulaştıkça karakterinizle ilgili daha detaylı seçimler de yapmanız gerekecek ancak elbette bunun için şimdiden kafa yormanıza gerek yok. Şimdi, bir süreliğine oyuna alışma sürecinin keyfini çıkartın.

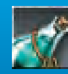
Oyunu Ciddiye Alıyorsan
game sultan

ÜCRETSİZ OYUNUN ÜCRETİ OLUR MU?

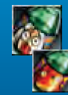
Ücretsiz devasa online oyunların çoğu, varlıklarını sürdürebilmek için gerekli olan parayı aylık üyelik veya oyun içi alışveriş benzeri yöntemler aracılığıyla kazanıyor. Her zaman biraz daha fazlasını hedefleyen oyuncular da belirli bir ücret karşılığında oyun içerisinde avantaj sağlayabiliyor. Ancak herkesin bir kredi kartı olmadığı gibi, kredi kartı sahibiyseniz bile güvenlik ve benzeri sebeplerden ötürü her yerde kullanmak istemiyor olmanız gayet doğal bir durum. Peki bunun bir çözümü yok mu? Var, hem de yaklaşık iki senedir. Türkiye'de oyunları gerçekten ciddiye alan sayılı firmalardan biri olan **GameSultan**, geliştirdiği çözümler sayesinde hem oyunculara rahat bir nefes aldırıyor, hem de internet kafelere ek gelir sağlıyor.

Peki tüm bunların konumuzla ne ilgisi var diye merak ediyorsanız şöyle diyelim: *GameSultan*, Rappelz oyuncularına önümüzdeki Ocak ve Şubat ayları boyunca tabiri caizse güzel bir kıyak geçiyor. Bu iki ay içerisinde yaptığınız tüm *gPotato* e-pin alışverişlerinde bir adet de Rappelz promosyon e-pin'i kazanıyorsunuz. Benzer şekilde *GittiGidiyor* veya *MoneyBookers* üzerinden kredi kartı aracılığıyla yaptığınız siparişler de eğer *GameSultan* üyeliğiniz varsa bir adet promosyon kodu kazanmanızı sağlıyor. Ardından *GameSultan*'ın sitesinde 0 YTL fiyatıyla listelenmiş olarak bulabileceğiniz bu kodları *billing.gpotato.com* adresine girip sol taraftaki *gPotato Coupon* bağlantısına tıklayarak kullanabilirsiniz.

Promosyon kodu ile kazanacağınız paketin içeriği tam olarak şöyle:



2x Stamina Saver: 1 saat boyunca kazandığınız tecrübe puanını 3 kat artırıyor.



2x Transformation Potion: Bu iksirler karakterinizin kısa bir süreliğine *Yeti* veya *Salamander* olarak görünmesini sağlıyor.



1x Red Lydian: Oyun içerisinde başka yerde bulamayacağınız ve 15 gün boyunca kullanabileceğiniz bu binek sayesinde uzak mesafeleri hızlıca katedebilirsiniz.

Elbette bu kodlar sınırlı sayıda ve geçerlilikleri Şubat 2009'un sonunda bitiyor. Bu fırsatı kaçırmamak istiyorsanız acele etmenizi ve hatta panik yapıp elinizle ayağınızı birbirine dolaştırmanızı öneriyoruz. Kampanya hakkında herhangi bir konuda yardıma ihtiyacınız olursa, 09:00-24:00 saatleri arasında *gamesultan.com* adresindeki canlı destek bölümüne başvurabilirsiniz.



DENEMESİ BEDAVA!

Buraya kadar okuduklarınız sizi tatmin ettiyse hiç vakit kaybetmeden Rappelz'i denemeye koyulabilirsiniz. Bonus olarak oyunun 24 parçadan oluşan müzik albümünü *tinyurl.com/rappelzost* adresinden ücretsiz olarak indirebilir, *rappelz-wiki.gpotato.com* adresindeki wiki aracılığıyla oyun hakkında çok sayıda bilgiye ulaşabilirsiniz. Tatmin olmayan ya da kararsız kalanlarınız için de bu yazıya ekleyebileceğimiz bir cümle daha var: Rappelz mükemmel bir oyun olmasa da, oyuncuların bir DVO'dan beklediği hemen her şeyi ücretsiz olarak sunuyor. Harcayacağınız zamanı iade edemeyiz ama denemesi kesinlikle bedava! :)



FOOTBALL MANAGER LIVE

BU OYUN YAŞIYOR -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bütün seneyi yan gelip yatarak mı geçirdi bunlar diye sormuştum kendime Football Manager 2009'dan sonra. Haksız olamazmışım gibi geliyordu, sonuçta Sports Interactive portföyü sene başına bir FM güncellemesi şeklinde ilerliyordu, FM 2009'un bu kadar bug'lı ve hatalı olması kabul edilemez bir şeydi. Yanılmışım, hem de çok yanılmışım. "Bütün sene ne yaptılar ki başka" diye sorarken, beta incelemesini bizzat elcağızlarımla yaptığım, betasında uzun zaman geçirdiğim Football Manager Live diyememişim kendime cevap olarak. Çünkü adamlar hakikaten de bunu yapmış bütün sene boyunca. FM 2009'un ne kadar günahı varsa hepsini silip FML'nin sevaplarına saymak lazımmış. Zira elimizdeki Football Manager Live, resmen bir şahesermiş.

Evet daha yazının başında, zerre naz yapamadan alenen duygularımı ortaya döktüm ama günlerdir FML oynuyorum. Oyunla ilişkimizin ismi artık belli, FML benim "harika" DVO'lar kategorime çoktan girdi. O kadar net ki tüm bunlar, bir daha söylememde sakınca yok, FML bir şaheser. Ama bu sayfayı size bunu değil, "nesi şaheser ki?" sorusunun cevabını söylemem için verdiklerine göre oturun yamacıma, size FML'nin baladını okuyacağım.

FML'deki futbol kariyerimiz çoğu oyundaki gibi sıfırdan başlıyor. Elimizde Sega'nın sitesinden ayırttığımız takım isminden başka hiçbir şey yok. Renklerimizi, stadyum ismimizi ve forma tasarımımızı seçtikten sonra kendimizi sert rakiplerle dolu teknik direktör arenasında buluveriyoruz. Artık hazırız, ilk maçımızı oynayıp kazanacağımıza eminiz ve... Ve oyuncularımızın olmadığını fark ediyoruz. Evet, FML'nin belki de en tatlı yanı, NBA Live serisindeki Fantasy Draft'lara benzer bir şekilde, birileri tarafından bilinmeye değer

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Federasyon sistemi muhteşem
+ Bitmeyen veritabanı
+ Akıcı maçlar
+ Bağımlısı olsanız da rahat takılsanız da aynı şekilde zevk alabilmeniz
- Yenilmek hâlâ çok sinir bozucu


1 - Eğer randevunuzu kaçırırsanız maçları yapay zekâ oynuyor.


2 - Formalardan stat ismine, logodan renklere bu takımın her şeyi sizin.



3 - Gol olduğunda FM'dekinden çok daha fazla seviniyorsunuz ister istemez.

ilan edilmiş, dünyanın her yanından oyuncuların neredeyse tümünü kapsayan bir veritabanı üzerinden oyuncu seçimine izin veriyor olması. Kadronuzu sıfırdan, dengeli bir şekilde yaratmaya çalışırken taktiğinizin, stilinizin ve takım ruhunuzun da ortaya çıktığını fark ediyorsunuz. Her şey daha bir kontrolünüzde gelişiyor ister istemez. Ve maç motoru benim gördüğüm herhangi bir FM'den çok daha güzel ve stabil olduğu için elinizde akan bir oyun oluyor, tökezlemeyen, rahatsız etmeyen, pürüzsüz ve mükemmel.

Tabii ki kontrolümüzde olmayan bir takım kısıtlamalar da var. Oyuna 500 bin paundla başlıyoruz ve stadyum gibi para getiren kaynaklara karşı oyuncu maaşları gibi çeşmeyi kurutan harcamaları denk düşürmeye, daha doğrusu giderek zenginleşen bir kulüp olmaya çalışıyoruz. Para yapmanın tek yolu stadyum kapısında taraftar beklemek değil neyse ki. Bu noktada FML'nin dahiyane icadı federasyonlar giriyor devreye. Oyuna başladığınızda bir arayüz size oynama alışkanlıklarınızı soruyor. Hangi saatlerde ve ne sıklıkta girdiğinizi belirttikten sonra da o saatlere göre ayarlanmış bir federasyona atıyor sizi. Böylece SI'nin resmi ligleri başladığında, kendi federasyonunuzla oynamak zorunda olduğunuz için, "aman işim var, maça gidemeyeceğim" gibi ikilemler asla yaşamıyorsunuz çünkü karşılıklı maç yaptığınız insanlar da sizinle aynı saatlerde oyunun karşısında oluyor.



Federasyon ligleri yoluyla takımınızı yüksek mevkilere taşırken kendiniz de gelişiyorsunuz. Her DVO'da bir RYO öğesi olmak zorundadır diye bir ilke mi var bilmiyorum fakat SI'nın öyle bir ilkeye uymaya çalıştığı çok açık. Zira FML'de de birçok DVO gibi RYO öğeleri var. Teknik direktör olarak Coaching, Tactics gibi farklı yeteneklere sahipsiniz. Bunların yükseltilmesi ya birtakım şeyleri açıyor (mesela kontratak yapma taktiği verebilme) veya bazı bonuslar veriyor (mesela %5 daha az sakatlık süresi). Bunlar gerçek zamanlı ilerledikleri için "kasma" gibi bir durum olmuyor tabii. Mesela Tactics 2 öğrenmek için 2 gün geçmesi gerekiyor ve siz o 2 gün içerisinde oyunu kapatmak da dahil olmak üzere ne yaparsanız yapın, sürecin hızını etkileyemiyorsunuz.

Keşke daha yerimiz olsaydı fakat yok. Aslına bakarsanız bunun önemi de yok, zira aklımdakini ilk paragrafın sonunda söylemiştim ben: FML bir şaheser. Eğer FM seviyorsanız, online oyunlar oynayabiliyorsanız, oynamamanız söz konusu bile olamaz.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ: + Tamamiyle gerçek oyunculardan oluşan bir veritabanı. + Oyuncu yetenekleri öyle ayarlanmış ki her zaman bir cevher bulabiliyorsunuz. – Bir Gameworld'ün sonuna doğru ortada pek iyi oyuncu kalmıyor (ama yeni GW açılıyor).

GÖREV SİSTEMİ: + Federasyon sistemi dahiyane. + Oyuncular arası düzenlenen kupa maçları çok hoş.

DÖVÜŞ SİSTEMİ: + Maçlar had safhada akıcı, rahat ve izlenebilir. – Antrenmanın olmayışı kontrol manyağı oyuncuları gerebilir.

SINIF SİSTEMİ: + Menajer olarak yeteneklerinizi geliştirmeniz hoş bir ayrıntı.

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★★
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★☆☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★★

Temiz, saf, dibine kadar eğlenceli ve sizi bırakmayan bir FM tecrübesi arıyorsunuz? FML sizi bekliyor.

9,1

Solo — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

> **Tür:** DVO > **Yapım:** Sports Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Online (3 aylık ücret: 23 pound) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Yabancı Dil Gereksinimi:** Orta > **Minimum Sistem:** P4 1.4 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** Minimum ile aynı > **Web Sitesi:** www.footballmanagerlive.com

LOG-OUT

BİR DRUID'İN TALİHSİZ SERÜVENİ

Her şey sıradan bir günde başladı. Druid, her gün olduğu gibi günlük heroic görevlerini yapmak için bir zindandan diğerine koşturup dururken lonca yetkililerinden birinin "saat 19:00'da Naxx var, ona göre bitir işini" içerikli mesajını alınca daha fazla heroic'i vaktinde tamamlayabilmek için elini çabuk tutmaya karar verdi.

Gun'Drak heroic'ini tanklamakta olan Druid'in gözü bir yandan saattedir. Saat 19:00'a yaklaştıkça grubu daha hızlı ilerlemeleri konusunda sıkıştırır. En sonunda grubun healer'ı olan Priest'in isyan çığlığı yükselir ve heal'lamak için manaya ihtiyacı olduğunu söyler. Pişkin Druid'imiz, gerekirse innervate kullanarak manasını doldurmasına yardım edeceğini ama şu an çok acelesi olduğunu söyleyerek düşmanları ikişerli gruplar halinde çekmeye devam eder…

Son boss'a gelindiğinde saatler 19:08'i göstermektedir ve loncadan yağan "bitti mi işin?" şeklindeki sorular karşısında Druid zor durumdadır. Druid, son boss'un taktiklerini gruba hızlı bir şekilde anlattıktan sonra saldırıya geçilir. Gayet başarılı bir şekilde savaştan galip ayrılan grup, düşen eşyaları paylaşma işine girer. Tüylü ve sevimli bir ayı formunda oradan oraya sıçrayan tank, düşen rare trinket ve epic ring'in tam da ihtiyaç duyduğu şey olduğunu görüp ikisine de "need" çeker ve yüksek zar atarak ikisini de kazanır. "Naxx'a gitmem lâzım, parti için teşekkürler" diyerek kendini en yakın şehre ışınlayan tank, acı gerçekle 2 dakika sonra çantalarını düzenlerken karşılaşır ve çığlığı tüm WoW sunucularında yankılanır; "YÜZÜĞÜ LOOTLAMAMIŞIIIM!"



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BİR YANDAN PRINCE'İN KOLAYLIĞI YÜZÜNDEN, DİĞER YANDAN COD WORLD AT WAR'DA ASLA KAÇAMADIĞIMIZ EL BOMBALARININ ACISIYLA AĞLADIK... BİR WORLD OF GOO GÜLDÜRDÜ YÜZÜMÜZÜ. ADALETİN BU MU TEKMİL?

FPS *(First Person Shooter)*



LEFT 4 DEAD
PC, 360

Valve çok basit bir fikirden bile muhteşem bir oyun çıkartmayı başarıyor. Left 4 Dead de onların son mucizesi. Co-Op oynanış konusunda bulabileceğiniz en rafine ve keyifli oyunlardan birisi ve öyle bir oyun ki, akşam eve geldiğinizde sadece 30 dakika şöyle bir girip eğlenmiş olarak çıkabiliyorsunuz. Öğrenmesi kolay, Extreme zorluk derecesinde sadist, Tank üstünüze salındığında dehşet verici bir oyun Left 4 Dead. Eğlenmenin ne demek olduğunu arada sırada hatırlatan böyle oyunlar lâzım hakikaten.

Call of Duty: World at War
PC, PS3, 360, PS2, Wii
FPS'ler Pasifik cephesini konu aldığında hep çuvallıyor neden-se. Ama neyse ki Rus bölümleri çok güzel, üstelik multi'si de harika World at War'un.

Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.

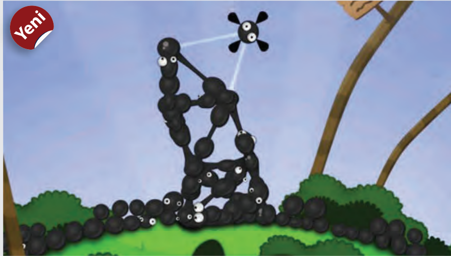
Crysis Warhead
PC
Crysis için hazırlanan bu muhteşem "yan hikâye paketi" 8 saatlik süper aksiyonunun yanı sıra, çok oyunculu modu Crysis Wars'u da bizlere sunuyor.

Yeni
F.E.A.R.
PC, PS3, 360
İkinci oyunun çıkmasına neredeyse 1 ay kalmışken, ilk oyunu raftan indirip oynamak ve senaryoyu hatırlamak fena olmaz mı sizce de? (Şaşırtmacalı soru, dikkat)

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Yeni
Tron 2.0
PC
Aynı isimli filmden esinlenilerek FEAR'ın yapımcısı Monolith tarafından yapılmış ve benzeri olmayan bir FPS. Filmin ünlü cyber-motorsiklet sahnesi de oyunda var.

STRATEJİ



Yeni

WORLD OF GOO
PC, 360

Kim bilebilirdi dünyanın en pahalı oyunlarını, sadece 2 kişinin yaptığı ve zift topçuklarından ibaret bir oyunun aşağı iteleyerek bu listeye giriş yapacağını. Ama "zift oluyor" işte ve oldu da. World of Goo o kadar güzel, o kadar kendine özgü bir oyun ki, bitirmeden rahat edemiyorsunuz. Bir yerden diğerine ulaşmak için fiziksel özellikleri farklı olan 4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsiniz.

Yeni
King's Bounty: The Legend
PC
20 yıl kadar önce C64'te oynadığımız, sıra tabanlı strateji türünü icat eden oyunun bu kadar güzel bir şekilde geri dönmesi ne güzel.

Civilization Colonization
PC
Civ4'e göre daha farklı dinamiklerle işleyen oyun Amerika'nın keşfi ve kolonileşmesine zerre ilgi duymayanları bile başına hapsedecek kadar derin bir strateji.

Spore
PC
Uzay aşamasına kadar, tarihin en uzun ama en zevkli tutorial'ını oynadığınız Spore, benzersiz bir oyun. EA ve oyuncular tarafından yeni içeriklerle besleniyor.

Galactic Civ. 2: Twilight of Arnor
PC
Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi...

Sins of a Solar Empire
PC
Sins, öğrendikçe içine çekildiğiniz bir strateji oyunu. Kopya koruması içermemesine rağmen 500.000 adet satması, kalitesinin göstergesi.

World in Conflict
PC
Son yılların en iyi strateji oyunlarından birisi olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.

AKSİYON



DEAD SPACE
PC, PS3, 360

Isaac Clarke bir deli oğlan, bilmem kaç yaşında. Elinde kazması, koştururlar bir oraya bir oraya... Isaac Clarke bir garip oğlan, deli oğlan. Aklı fikri Nicole için denkleştirmeye çalıştığı başlık parasında...
...diyerek tüm atmosferinin içine ettiğimiz Dead Space, bizi gerçekten çok şaşırttı. Gayet tok oynanışlı, insanı titreten korkutuculukta, yeni girdiği bu piyasada büyük abilerine kolaylıkla kafa tutan bir oyun kendisi.

Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.

Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...

Yeni
Street Fighter 2 HD Remix
PS3, 360
Capcom kesinlikle retro olayını çözdü. SF2'nin yeni nesil için elden geçirilmiş bu son hali, dövüş oyununu saf içenlere ilaç gibi gelecek, ilaç!

Yeni
Jedi Academy
PC
Keşke Mind Trick dersini kırıp ateri salonuna gitmeseydim, şimdi istediğim her şeyi elde ederdim. Yaa, birden okula geri dönesim geldi! Akademi sınavlarına tekrar girsem mi ki?

Yeni
Prince of Persia: Sands of Time
PC, PS2, GC
Yeni oyun, oyundan çok interaktif bir masal çıkınca, harikulade bir oyun olan orijinale saygımız daha da arttı. Sands of Time, zamanının ötesinde bir oyun. Hâlâ da alınır, oynanır.

EMDİĞİMİZ SÜTÜ BURNUMUZDAN GETİREN ÇOK KAZIK 5 OYUN

1. **GHOSTS'N'GOBLINS**
30 yaş üstü pek çok oyuncunun zihin sağlığını bozmuştur.
2. **CONTRA 3**
Ama shoot-em-up'ın da kazığı makbul değil midir ki?
3. **SHINOBI**
Ben seçmedim bunu... Ben gayet rahat bitirirdim bunu... Ühüğ!
4. **METROID PRIME**
Gamecube'deki MP'nin son boss'u korkunç zordu.
5. **NINJA GAIDEN BLACK**
Zaten zordu NG, bir de Black versiyonunu iyice abartmasınlar mı?

HER OYUNUN SAHİP OLMAK İSTEYECEĞİ EN İYİ 5 MOD

1. **GARRY'S MOD (HALF LIFE 2)**
Öyle bir mod ki, kendisini kullanarak başka modlar yapılıyor.
2. **ROME TOTAL REALISM (ROME TOTAL WAR)**
RTW'u daha da gerçekçi kılarak gerçeküstü bir iş başardı.
3. **MULTI THEFT AUTO (GTA SAN ANDREAS)**
Tam bir geri mühendislik harikasıdır. Multiplayer'sız oyunu adam etti.
4. **MINERVA (HALF LIFE 2)**
Half-Life 2 için yapılmış en iyi tek kişilik moddur kendisi.
5. **PROJECT REALITY (BATTLEFIELD 2)**
Gerçekçiliğin en çok yakıştığı oyunlardan biridir Battlefield 2.

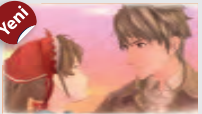
2009'DA DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLACAK id SOFTWARE'İN EN İYİ 5'İ

1. **DOOM 2: HELL ON EARTH**
Çiftelinin şanı nedeniyle ilk sıraya yerleşiyor. İneceği de yok.
2. **QUAKE 3 ARENA**
CS'nin bile devri kapandı, hala Quake 3'ün disklerde yeri var.
3. **WOLFENSTEIN 3D**
İşte her şeyin suçlusu! Tutun, yakalayın, tüm 3D kartların parasını alın!
4. **COMMANDER KEEN 6: ALIENS ATE MY BABY SISTER**
Sırf isminden seçti Olgay bunu sanırım. Sordum, oynamamış.
5. **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN**
Yihaaa! Yeni oyun da yolda, geliyor arkadaşlar!

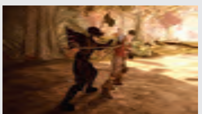
RYO *(Rol Yapma Oyunu)*


Yeni!

Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!


Yeni!

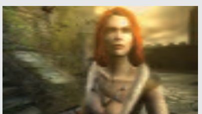
Valkyria Chronicles
PS3
Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (aha cümleyi bağlamadan kaçtı!)

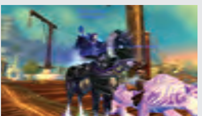


Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. Yavaş yavaş canlanan mod topluluğuyla artan içeriği sayesinde, bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.



The Witcher: Enhanced Edition
PC
Bir türlü şu listeden düşmek bilmedi, biliyoruz. Ama yenilenmiş versiyonuyla daha da muhteşem olmuş Witcher. Daha önce denemediyseniz mutlaka almalısınız.

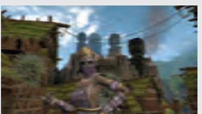
DVO *(Devasa Online)*



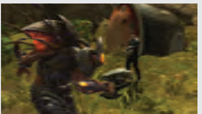
WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)



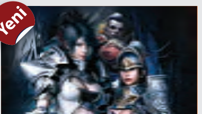
Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.



Age of Conan
PC
Age of Conan, endgame'indeki içerik yetersizliği nedeniyle hızla kan kaybediyor. Yine de 1-2 aylığına da olsa farklı ve yenilikçi tarzıyla denemeye değer.

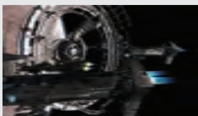


Tabula Rasa
PC
Tabula Rasa, 28 Şubat'ta kapatılıyor. Şu anda bedava olan oyunu oynamak için bir ayınız kaldı. Sonra "vay efendim niye demedin, niye uyarmadın?" demeyin.


Yeni!

Rappelz
PC
Grind ile başlasa da ilerleyen level'larda questleriyle, yardımsever oyuncu kitlesiyle, kaliteli grafikleri ve oynanışının düzgünlüğüyle Rappelz denemeniz gereken bir Free-2-Play

SİMÜLASYON



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MaddOx'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

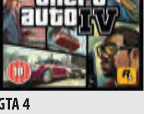


Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Star Wars: TIE Fighter
PC
İşte bu da gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunudur! TIE Fighter'ın verdiği uzayda çatışma lezzetini verebilen oyun sayısı hâlâ pek azdır. Yaşasın imparatorluk tarafı!

AYIN ALTIN OYUNLARI

GTA 4 | Persona 4 | World of Goo

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

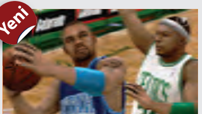
Bırrr! Ocak ayı soğuk olduğu kadar, oyun konusunda güdük de bir ay. Lâkin bize yine de eğlenecek kadar oyun yapıyor birileri sağolsun.

OCAK 09	
Lord of the Rings: Conquest	PC, PS3, 360, DS
Mirror's Edge	PC
Red Faction: Guerrilla	PC, PS3, 360
Saint's Row 2	PC
Skate 2	PS3, 360
ŞUBAT 09	
Alpha Protocol	PC, PS3, 360
Burnout Paradise: The Ultimate Box	PC, PS3, 360
Chrono Trigger	DS
Codename Panzers: Cold War	PC
Cryostasis: Sleep of Reason	PC
Demigod	PC
Empire: Total War	PC
Eternal Sonata	PS3,360
F.E.A.R. 2: Project Origin	PC, PS3, 360
Halo Wars	360
Killzone 2	PS3
Men of War	PC
Mushroom Men: Rise of the Fungi	DS
Silent Hill: Homecoming	PC, PS3, 360
Street Fighter IV	PC, PS3, 360
The Godfather II	PC, PS3, 360
The Sims 3	PC
The Wheelman	PC, PS3, 360
MART 09	
Aion: The Tower of Eternity	PC
Blue Dragon Plus	DS
Broken Sword: Shadow of the Templars	DS, Wii
Company of Heroes: Tales of Valor	PC
Dragon Age: Origins	PC
Dungeon Hero	PC, 360
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	PS3,360
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	DS
MadWorld	Wii
Resident Evil 5	PS3, 360
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	PC
Stormrise	PS3, 360

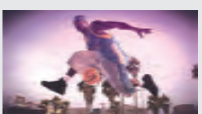
SPOR



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.


Yeni!

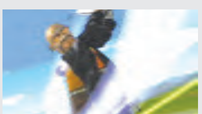
NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.



PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!

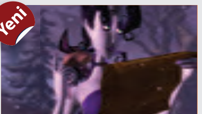

Yeni!

Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)

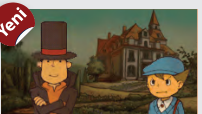


NBA Street Homecourt
PS3, 360
Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K çuvallayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

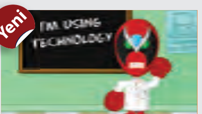
MACERA


Yeni!

A Vampyre Story
PC
Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.


Yeni!

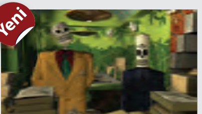
Professor Layton
DS
DS'e sıklıkla o kadar güzel oyunlar geliyor ki, insan hayretlere düşüyor. Prof. Layton da anime tarzında, sıkı bulmacalara sahip mükemmel bir adventure. Daha ne diyelim ki?


Yeni!

Strong Bad's Very Cool Game...
PC, Wii
Her ay yeni çıkan bir bölümüyle ismi sonsuza doğru uzamaya devam eden bu oyun, Strong Bad çizgi dizisinin manyağı olmasanız bile, çok kaliteli ve oynanası bir macera.


Yeni!

Culpa Innata
PC
2. sayımızdan beri inatla ve bileğinin hakkıyla "en iyi macera oyunu" olarak listemizde tutunuyor Culpa Innata. Helal olsun diyor, ikinci oyunun da yolda olduğunu müjdeliyoruz.

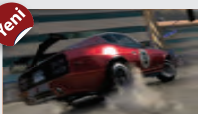

Yeni!

Grim Fandango
PC
Tim Schaefer'in ismini 2009'da çok duyacağız. Onun en büyük başarısını hatırlamazsak olmazdı o yüzden. Demosu ve tasarım dokümanı bu ayki DVD'mizde, mutlaka göz atın derim.

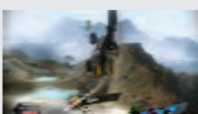
YARIŞ



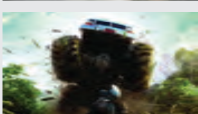
Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.


Yeni!

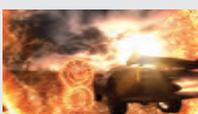
Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360
Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.



Flatout Ultimate Carnage
PC, 360
8000! FUC'da ekranda aynı anda patlayan, zıplayan, ön camdan içeri girmeye çalışan nesnelerin sayısı işte bu. Daha fazla söze gerek var mı?



Liberty City'nin yolları taştan…

Dün gece eve geldiğimde saat 4'tü, artık yazılarım bitti diye üzerime nasıl bir rahatlık çöktüyse öğlenden dışarı atıvermiştim kendimi. Oraya git, burayı gez, şurada otur, bolca muhabbet, kahkaha derken zamanın nasıl geçtiğini anlamamışım. E malum hava da soğuk, onca saat dışarıda olunca insan fiziksel olarak da yoruluyor. Eve gelir gelmez yatağa attım kendimi haliyle. Az önce kalktım (az önce dediğim de öğlen 12 oluyor), bir de ne göreyim, Sinan'ın dün gönderdiği mail. "Eser, giriş yazısı lütfen". Ne Sinan her ay bu maili göndermekten bıktı, ne de ben almaktan. Hmm, belki de bıkmıştır aslında ama benim için o mailin değişik bir anlamı var. Gerçek anlamda o ay işimizin tamamlandığını simgeleyen bir ritüel o bana göre. O maili görür görmez 'hemen yazayım girişi ve bir ay daha bitmiş olsun' diye düşünüyorum çünkü. O maili yollamaktan sıkılma olur mu Sinan :D

Bu ay dile kolay, 12 sayfalık acayip bir GTA IV rehberi hazırladım sizin için. Spoiler seviyesini aşmamak için bir tek oyunun son görevini es geçtik ama kalan kısımlarda takılmanızı engellemek için elimden geleni yaptım. Hatırlarsanız Haziran sayımızda da oyunun çeşitli yönlerine değinmiştik, bu iki yazıyı birleştirdiğinizde elinizde çok sağlam bir GTA IV kaynağı olacak. Güle güle oynayın, ben de güle güle gidip bir şeyler yiyeyim şimdi. Farewell!

Eser Güven



HİKAYE & TAM ÇÖZÜM

Liberty City kocaman ve çok özgür bir şehir ama her büyük kent gibi onun da bir hikâyesi ve kuralları var

Roman The Cousins Belic
Klasik oyun kontrolü öğretme görevleri. Burada araba kullanmayı öğrenecek ve Roman'ın evine gideceksiniz. Eve alıştıktan sonra haritadaki R harfine giderek Roman ile buluşun.

Roman It's Your Call
GPS kullanarak, gitmeniz gereken yeri görebilirsiniz. Aracı park edince Roman içeri girecek ve sizin de etrafı kolaçan etmeniz gerekecek. Sağa sola bakarken iki kişinin dükkana doğru geldiğini göreceksiniz. Cep telefonunu kullanarak Roman'ı arayın, Roman arabaya binince hemen onu iş yerine götürün. Onu bıraktıktan sonra eve dönün, mesajı alınca tekrar Roman ile buluşmaya gidin.

Roman Three's a Crowd
Hove Beach'e gidin, park yerinde durun ve korna çalın. Michelle'i evine bırakın ve Roman ile telefonda konuşun. Russian Shop'a giderek yeni giysiler alın. Roman ile konuştuktan sonra Michelle sizi arayacak ve randevu ayarlayacaksınız. Bunun hemen ardından Roman arayacak ve yeni göreve gitmeniz gerekecek.

Roman Bleed Out
Haritadaki R harfine gidin ve basket sahasına girin. Ekrandaki talimatlardan faydalanarak yakın dövüşü öğrenin, buradaki adamları dövdükten sonra arabaya atlayın. Darden'i takip edin, arabadan inin ve üst kata çıkın. Yine talimatları izleyerek Darden'in bıçağından kurtulun, bir temiz sopalayın. Tekrar arabaya atlayıp Roman'ın iş yerine dönün.

Michelle First Date
Michelle ile ilk randevunuzda bovling oynamaya gidin, oyundan sonra da onu eve bırakın. Michelle ile The Snow Storm görevine kadar buluşabilirsiniz.

Roman Easy Fare
Roman'ın taksisine atlayın ve Rotterdam Hill'e giderek Jermaine'i alın. Onu Masterton St.'e götürdüğünüzde tuzağa düştüğünüzü göreceksiniz. Etrafınız polislerle sarıldığından oradan hemen uzaklaşmalısınız. Kaçın ve Jermaine'i Gibson Street'e götürün.

Roman Jamaican Heat
Roman sizden Little Jacob'ı almanızı isteyecek. Taksisine atlayın ve The People's Park'ın dışından Jacob'ı alarak Schottler'e götürün. Size vereceği silah bu görevde çok işinize yarayacak. Gözcülük yapacağınız noktaya geldiğinizde beklemeye başlayın, Jacob'a üç kişinin yaklaştığını göreceksiniz. Üçünü de vurduktan sonra bir dördüncüsü de yakındaki çatıda belirecek. Ondan da kurtulun ve Jacob'ı kafeye götürün.

Vlad Bull in a China Shop
Vlad sizden kendine borcu olan birine ders vermenizi isteyecek. Hedefe varıp kapıyı çalın ve adamla anlaşmaya çalışın. Taş kafalı adam yanaşmıyor tabii anlaşmaya, haritadaki yeşil noktaya gidin ve bir tuğla kaparak camı aşağı indirin. Tırsan adamdan parayı alın ve Vlad'ın yanına dönün.

Vlad Hung Out to Dry
Bu sefer para almamız gereken adam bir çamaşırhane sahibi. İçeri girdiğinizde adam kaçmaya başlayacak, hemen arka taraftaki arabaya atlayın ve takibe başlayın. Burada amacınız adamı öldürmek değil, minibüsün yolunu kesmek. Yandan vurarak yoldan çıkarmaya çalışın, başardığınızda adam size Vlad'ın parasını verecek.

Vlad Clean Getaway
Şimdiyse Vlad'a borcu olan kişi Jimmy ama bu sefer paranın değil adamın arabasının peşindeyiz. Tren istasyonuna gidin ve trene binerek hedefinize ulaşın. Burada Jimmy'i arabasını yıkarken göreceksiniz. Jimmy'i bayılttıktan sonra arabaya atlayın ve önce araba yıkamaya götürerek izini kaybettirin, sonra da buluşma yerine çekin.

Vlad Ivan the Not so Terrible
Vlad'dan Ivan diye birinin Roman'ı soymayı planladığını öğreniyoruz.

Roman'ın garajına gittiğinizde adamın işini halletmiş kaçmakta olduğunu göreceksiniz. Sizden uzaklaşmasına izin vermeden takip edin, inşaat alanına geldiğinde duracak ve yaya olarak kaçmaya başlayacak. Siz de arabadan inin, girişin yanındaki merdivenlerden çıkın, sağa dönün, tekrar merdivenlerden çıkın ve Ivan'ı radarda gözden kaçırmadan takip edin. En sonunda kayacak ve kenara asılı kalacak. Onu ister binadan aşağı atabilir, ister canını bağışlayabilirsiniz.

Roman Uncle Vlad

Haritayı takip ederek Comrades Bar'a ulaşın. Roman sarhoş haldeki Vlad ile konuşmaya çalışacak. Vlad kaçmaya başlayınca korumalarına aldırmadan bardan çıkın ve aracınıza atlayıp takibe başlayın. Vlad'ı yoldan çıkarmaya çalışmanıza gerek yok, sadece gözden kaçırmamaya özen gösterin yeter. En sonunda kendi kendine kaza yapacak ve yaya olarak kaçmaya çalışacak. Onu takip edin ve tabancanızı çekerek işini bitirin.

Mikhail Crime and Punishment

Demonun ardından görevinizin televizyonları taşıyan minibüsü bulmak olduğunu öğreneceksiniz ve bu iş için bir polis arabasına ihtiyacınız var. Yolun ilerisindeki polis arabasına yaklaşın ve polisin evin arka tarafına gitmesini bekledikten sonra arabaya atlayın. Aradığınız minibüs haritadaki üç minibüsten biri. Minibüsün arkasına geçip sireninizi çalıştırarak kenara çekmelerini sağlayın ve minibüsü inceleyin. Doğru minibüsü bulduğunuzda hemen şoför koltuğuna atlayın ve haritadaki hedefe doğru sürün. Minibüsü park edince otomatik olarak ineceksiniz.

Jacob Concrete Jungle

Ara demonun ardından etrafta Jacob'ınkinden daha iyi bir araba varsa ona atlayın ve haritadaki noktaya gidin. Görüntünün ardından arabayı arka sokağa çekin. Jacob aradığında telefona cevap vereceksiniz, göreviniz kaçmaya çalışan herkesi öldürmek. Sağdaki kapıdan çıkan üç adamı da ezebilir veya istediğiniz gibi öldürebilirsiniz. Tümü öldüğünde Jacob'ı alın ve haritadaki noktaya götürün. Ön kapıya gidin ve siper alın. Jacob kapıyı kırınca hemen içeridekileri vurun. Pencerenin altında siper alın ve tüfekli adamı öldürün. Herkes öldükten sonra tekrar arabaya binin ve kafeye dönün.

Mikhail Do You Have Protection?

Turismo'ya atlayın ve seks malzemeleri satan mağazaya gidin, Dimitri'yi takip edin. Önce Joseph'e nişan alarak ötmesini sağlayın, sonra da sağındaki adama nişan alın. Bacağına nişan alın ve vurun. Bu sayede tahsilatı yapmış olacaksınız. Haritadaki silah dükkanına gidin, içeri girin ve Micro SMG satın alın. Arabaya binin ve Mikhail'in evine gidin.

Mikhail Final Destination

Bir araba kapın ve South Bohan'a doğru gidin. Köprüyü geçtiğinizde Mikhail'den telefon alacaksınız. Guantanamo metro platformuna çıktığınızda Lenny kaçmaya, yanındaki de ateş etmeye başlayacak. Lenny kaçmadan vurmanız çok zor çünkü hem diğer adam da ateş ediyor hem de metro görüşünüzü kapatıyor. Lenny'i takip edin ve arabasına ateş edin (özellikle de lastiklere nişan alın). Eğer onu yavaşlatmayı başaramazsanız hemen bir arabaya atlayın ve gözden uzaklaşmadan yakalamaya çalışın.

Roman Logging On

İnternet kafeye girin ve bilgisayarlardan birini kullanarak e-maillerinize bakın. "Send a positive reply" seçeneğini kullanıp hesabınızı açın. Şimdi isterseniz kafeden çıkabilirsiniz.

Mikhail No Love Lost

Haritadaki noktaya gidince motorlu eleman kaçmaya başlayacak. Siz de motora atlayın ve onu takip edin. Henüz ateş etmenizin hiçbir faydası yok, çetesine ulaşana kadar beklemelisiniz. Çetesiyle karşılaştığınızda vurabildiklerinizi vurun, yaya kaçanları da kovalayarak öldürün. Tüm çeteyi öldürdüğünüzde görev bitecektir.

Mikhail Rigged to Blow

Kamyonun yanına gidin ve içeri girin. Kamyonu South Bohan'a götürmeniz gerek ama sürerken çok dikkatli olmalısınız. Kamyon patlayıcı yüklü, o yüzden fazla hasar görürseniz havaya uçarsınız. Garaja vardığınızda bombayı çalıştırabilirsiniz, Niko dışarı çıkıp kaçacak ve bomba patlayacak. Şimdi bir arabaya atlayın ve köprüden geçerek görevi tamamlayın.

Dimitri The Master and the Molotov

Perestroika'ya gidin ve Dimitri aradıktan sonra çöpten zırhı alarak içeri girin. Ara demonun ardından öncelikle iki korumayı öldürün, diğer üç adamı da indirdikten sonra Mikhail'i takibe başlayın. Dışarı çıkınca karşınıza çıkan herkesi öldürün ve merdivenlerden yukarı çıkın. Mikhail silahını düşürecek ve orada işini bitirebileceksiniz.

Brucie Search and Delete

Bu görev için polis arabası lazım, eğer yakınlarda bulamazsanız Brucie size 911'i arayarak polisleri üzerinize çekebileceğinizi söyleyecek. Bir şekilde araba bulup polislerden uzaklaştıktan sonra Brucie sizden arabanın bilgisayarını kullanmanızı isteyecek. Bilgisayarı kullanın, önce "Search Police Records", sonra da "Search by Name" seçenekleri seçin ve "LYLE RIVAS" yazın. Şimdi Rivas'ın evine haritayı kullanarak gidebilirsiniz. Eve girince Lyle pencereden kaçacak, hemen arabanıza atlayın ve takibe başlayın. Eğer arabasını yoldan çıkaramazsanız bir süre sonra arabadan inecek, peşine düşün ve öldürün.

Brucie Easy As Can Be

Haritadaki noktaya gidip arabaya bindiğiniz anda etrafınızı üç araba saracak. Şansınıza güveniyorsanız gaza basıp bir an önce Brucie'nin garajına ulaşmaya çalışabilirsiniz. Aksi halde arabanızı siper olarak kullanıp yaya olarak diğer arabaların içindeki adamları vurmanız daha iyi sonuç verecektir.

Jacob Shadow

South Bohan'a gidip adamı takip etmeye başlayın, bu sırada dikkat etmeniz gereken şeylerden biri telefonunuzu sessize almak. Telefon çaldığı için adamı ürkütmek istemeyiz ne de olsa. Takip adamın evinde sonlanacak, içeri girin ve herkesi öldürün. Olur da adamı ürkütürseniz eve kaçacak, o zaman da kilidi vurup içeri girmeniz gerekecek.

Dimitri Russian Revolution

Depoya gidin, ara demonun ardından siper aldığınız yerden düşmanları vurmaya başlayın. Jacob hareket etmenizi söylediğinde hemen onun yanına gidin ve siper alın. Polis gelene kadar adamları vurmaya devam etmelisiniz. Polis geldiğinde dışarı çıkın ve polis arabalarından birini yürüterek peşinizdekilerden kurtulun. Artık Jacob'u kafeye götürüp görevi tamamlayabilirsiniz.

Roman Roman's Sorrow

Roman'ı arayın ve bir araba çalarak yanına gidin. Önce haritayı takip ederek eve gidin, ne yazık ki ev alevler içinde. Taksiye gittiğinizde orasının da yandığını göreceksiniz. Köprüden geçerek Bohan'a ulaşın, böylece yeni evinize yönlendirileceksiniz. Artık oyunu kaydetmek için burayı kullanabilirsiniz.

Manny Escuela of the Streets

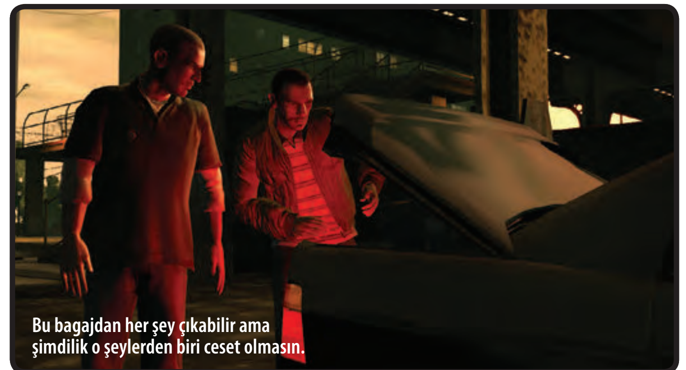
Manny ile arabaya binin ve öndeki arabayı takip etmeye başlayın. Araba hedefine vardığı zaman inin ve kapıya gidin. Kapıyı dilediğiniz şekilde açabilirsiniz, amacınız içerideki herkesi öldürmek. Sürekli olarak siper alın ve bulunduğunuz noktadan diğerlerini göremez hale geldiğinizde pozisyon değiştirin. Herkesi öldürdükten sonra dışarı çıkarak görevi tamamlayın.

Manny Street Sweeper

Haritadaki yere gidin ve garajdakileri öldürün. Diğerlerinin kaçmakta >>



Patlayıcı yüklü bir kamyon sürerken trafik canavarı olmaya kalkmayın, görevden de canınızdan da olmayın.



Bu bagajdan her şey çıkabilir ama şimdilik o şeylerden biri ceset olmasın.

>> olduğunu duyunca hemen arabanızla peşlerine düşün ve arabadan ateş ederek hepsini öldürmeye çalışın. Arabanın lastiklerine ateş ederek işinizi kolaylaştırabilirsiniz. Bu kolay görev de herkesi öldürdüğünüzde tamamlanmış oluyor.

Elizabeta Luck of the Irish

South Bohan'daki binaya gidin ve çatıya çıkarak tüfeği bulun. Çatının diğer tarafındaki nişan alma noktasına gidin. Tüfeğin dürbünüyle buluşmayı izlemeye başlayın, Packie'nin karşı tarafından düşmanlar gelmeye başlayacak. Yeterli cephaneniz olmasına rağmen yine de dikkatli ateş edin ve adamları kafalarından vurmaya çalışın. Bu sırada Packie'yi de kontrol etmeyi ihmal etmeyin, adamlardan biri Packie'ye yakından saldırmaya çalışacak. Bu adamı da hemen indirin. Minibüse doğru kaçmaya çalışan adamı da öldürün ve Packie'yi koruyarak görevi tamamlayın.

Elizabeta Blow Your Cover

Playboy X ile birlikte binaya girin, hemen burada duvara yaslanmış olan pompalı tüfeği alın. Yukarı kata çıktığınızda polisler tarafından tuzağa düşürüldüğünüzü anlayacaksınız ve hemen siper alacaksınız. Öncelikle gördüğünüz polisleri öldürün. Amacınız çatıya ulaşmak, yukarı doğru ilerlerken son derece dikkatli olmalı ve polisi gördüğünüzde hızla ateş etmelisiniz. Çatıya çıkınca önce görünürdeki polisleri öldürün, sonra da Playboy'u takip edin. Takip sırasında aranma seviyeniz yükseldiği için aşağı inerken yine polislerle karşılaşacaksınız. Zemine ulaştığınızda arabaya atlayın ve bir an önce ya arabayı temizletin ya da polislerin menzilinin dışına çıkın. Polislerden kurtulunca Playboy'un dairesine gidin.

Brucie Out of the Closet

İnternet kafeye gittiğinizde Brucie sizi arayacak. Bilgisayara oturun ve Lovemeet.net linkinden male seçeneğine tıklayın ve French Tom'u seçip Date seçeneğini kullanın. Bir süre sonra Roman'dan mesaj alacaksınız. Emaillerinizi kontrol edince French Tom ile ne zaman buluşacağınızı göreceksiniz. Eğer belirtilen saatten 15 dakika geç kalırsanız yeni bir buluşma ayarlanacak, bu yüzden zamanından önce orada olmaya özen gösterin. Buluştuğunuza göre hain planınızı gerçekleştirebilirsiniz. Silahınızı çekin ve anında kafasından şişleyin. Elinizdeki silahı görünce kaçmaya çalışacağı için hızlı olmalısınız.

Brucie No. 1

Brucie ile birlikte haritadaki noktaya gittiğinizde güzel bir Comet'in sizi beklediğini göreceksiniz. Arabaya atlayın ve başlangıç çizgisine sürün. Bu klasik bir GTA yarışı, sürekli olarak kontrol noktalarından geçmeli, tabii bu sırada arkada kalmamalısınız. Yarışı kazandıktan sonra Brucie'yi evine bırakarak görevi bitirebiliyorsunuz.

Manny The Puerto Rican Connection

Bir arabaya atlayın ve haritadaki noktaya sürün. Aradığımız hedef trenin içinde, treni gözden kaçırmamanız gerek. Trenden üç hedef inecek ve arabalarına doğru gidecekler. Eğer arabalarına gitmeden öldürmeyi başarırsanız çok iyi olur, yoksa biraz uğraştırıyorlar.

Elizebeta The Snow Storm

Elizabeta'nın kokainini alma görevindeyiz. Bunun için eski hastaneye gidiyoruz ama öncesinde mümkün olan en iyi silahları donanın. Bu görevde sizi pek çok çatışma bekliyor, kokaini bulduktan sonra ise devreye polis de giriyor ve işler iyice karışıyor. Kaçmak için kolay yolu kullanmak isterseniz hastaneden çıkıp önce ileri, sonra da sola doğru koşun. Parmaklıktaki delikten geçin ve suya girin. Buradaki botu kullanarak hızlıca kaçabilirsiniz.

Playboy X Deconstruction for Beginners

Bir araba kapın ve Playboy'un arabasını bulun. Arabadaki silahları aldıktan sonra tüfeği kullanarak etraftaki üç gözcüyü indirmeniz gerekiyor. Bunlardan biri vincin üzerinde, sol tarafta. Diğeri soldaki sarı vincin önünde. Diğer ise sağ taraftaki sarı vincin önünde. Üçünü de öldürdükten sonra inşaat alanına girin, Playboy sizinle konuşurken saldırı başlayacak. Özellikle hedefle gösterilen düşmanı öldürmeye çalışın. Bunu yaptıktan sonra Playboy sizi bir sonraki hedefinize yönlendirecek. Diğer hedefi de öldürdükten sonra üçüncü hedef gelecek sıraya. Bol çatışmalı bir takibin ardından onu da öldürüp görevi bitirebilirsiniz.

Playboy X Photo Shoot

Basket sahasına gidin ve oradaki gangsterlerin resimlerini çekip Playboy'a gönderin. Burada yüzlerini çekmeye dikkat etmelisiniz, böylece Playboy size kimi öldüreceğinizi söyleyebilecek. Hedefin üzerindeki kocaman kırmızı oku kaçırmazsınız ne de olsa. Adamı öldürün ve görevi bitirin.

Francis Call and Collect

Castle Gardens'daki soru işaretine gidin ve Francis ile buluşun. Arabaya binin, Lancaster'a giderek hedefe yaklaşın. Francis size şantajcının telefon numarasını gönderecek. Cep telefonundan o adamı arayın ve etrafı kolaçan ederek telefonu kimin açtığını görün. Fark edildiğini anlayınca şantajcı kaçmaya başlayacak, sırtından vurabilirsiniz. Düşürdüğü cihazı alın, hemen arabanıza gidin ve kaçarak peşinizdeki polisleri atlatmaya bakın. Cihazı Francis'e götürerek görevi bitirin.

Roman Hostile Negotiation

Roman'ın başı bu sefer ciddi belada (hoş her zaman belada ama bu sefer durumu iyice kötü). Roman'ın tutulduğu binaya gidin ve içeri girin.



Burada her ne kadar çok fazla kişiyle çatışmanız gerekse de kendinizi savunmanız çok kolay çünkü etrafta gelen ateşlerden korunmanızı sağlayacak yapılar var. İlk katı temizleyin, ikinci katı da temizleyip üçüncü kata çıkın. Burada çatıdan ateş eden adamlara özellikle dikkat etmeniz gerek. Son odaya girdiğinizde Roman'ın kafasına silah dayamış olan adamı göreceksiniz, tabancanızı çekin ve onu öldürün. Artık Roman'ı eve geri götürebilirsiniz.



Oyundaki "RPG" öğeleri gerçekten son derece etkili!

Francis Final Interview
Avukatın birini öldürmeniz gerekiyor. Bunun için de önce sahte bir iş görüşmesi ayarlamalısınız. Öncelikle Francis'ten gelen mailleri okuyun. Maildeki adrese girin, ilk olarak Careers, sonra da Submit Resume seçeneklerini kullanın. Telefon geldiğinde bir sonraki güne randevu alacaksınız. Buluşmaya gitmeden önce kendinize şık bir takım elbise alın, hedefin çalıştığı binaya gidin ve içeri girin. Odasındayken onu rahatça öldürebilirsiniz ama kaçış yolunda daha fazla kişiyle çatışmanız gerekiyor. Ana kapıdan dışarı çıkın ve hemen bir arabaya atlayarak peşinizdekilerden kurtulun. Dosyayı Francis'e götürerek görevi bitirin.

Francis Holland Nights
Arabanızı haritadaki noktaya sürünce otomatik olarak Francis'i arayacaksınız. Hedefin ikinci katta olduğunu öğreniyoruz, şimdilik silahınızı gizli tutun ve sağ taraftaki merdivene doğru ilerleyin. Merdivene ulaştığınızda silahınızı çekebilirsiniz çünkü ikinci kata geldiğinizde buradaki korumalar da sizi silahlarla karşılayacaklar. Burada yavaş ilerleyin ve gördüklerinizi tek tek öldürün. Çatıya ulaştığınızda kırmızı hedef size Clarence'in bulunduğu yeri gösterecek. Yanına gittiğinizde ara demo girecek, Clarence'in söylediklerini dinledikten sonra onu ister öldürebilir, ister canını bağışlayabilirsiniz. Eğer öldürmezseniz ileride size bir yan görev verecektir. Artık binadan çıkabilir ve olay yerinden kaçabilirsiniz.

Francis Lure
Arabaya giderek keskin nişan tüfeğini alın ve satıcının apartmanına gidin. Francis'i aradığınızda size ne yapacağınızı söyleyecektir. Sokağın batısındaki kırmızı kapıya gidin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Satıcının telefonunu arayın (545 555 01 22), karşı taraf açtığı anda telefonu kapatacaksınız. Adamı uyandırmadan hemen nişan alın ve vurun. Alternatif olarak adamın televizyonunu da vurabilirsiniz, bunu yaptığınızda da cama doğru gelecek ve açık hedef olacaktır.

Dwayne Ruff Rider
Chinatown'daki salona gittiğinizde öncelikle Cherise'i öldürmekle bağışlamak arasında tercih yapmanız gerekecek. Dilediğinizi yaptıktan sonra yandaki motora atlayın ve Jayvon'un peşine düşün. Yakaladığınızda seçim falan yok, vurun ve öldürün. Düşürdüğü paraları alın ve Dwayne'i arayın. Star Junction'a giderek Dwayne ile buluşun ve görevi bitirin.

Dwayne Undress to Kill
Gece kulübüne gidin, silahlarınızı sakladıktan sonra içeri girin. Aradığınız hedefleri bulmak için etrafta konuşulanlara kulak kabartmanız gerekiyor. Bunlardan ikisi çıkışın orada bulunuyor ve arka tarafta para saymakta olan Jose hakkında konuşuyorlar. İçeri girin ve onu bıçak kullanarak öldürün. Diğer müdür olan Javier striptizcilerden biriyle konuşuyor, onu da dilediğiniz gibi öldürün. Hemen özel odalardan birine girin ve son müdür olan Jesus'ı da indirin. İşinizi kolaylaştırmak istiyorsanız önce özel odaya el bombası atarak Jesus'u öldürün ve hemen Javier'ı vurarak uzaklaşın.

United Wrong is Right
Triangle Area'da soru işaretine gidelim, Minkov'un evine girdikten sonra bilgisayarını kullanarak internete bağlanın. Emaillerine bakın ve en üsttekini seçin. Bilgisayardan çıktığınızda otomatik olarak United Liberty Paper'ı arayacaksınız ve görevinizi alacaksınız. Dışarı çıkın ve bir arabaya atlayarak kuyumcu dükkanına gidin. Demonun ardından Minkov kaçmaya başlayacak. Bu takip sırasında önünüze çıkan engellere dikkat etmeli ve arabasına yaklaştığınızda ateş ederek öldürmelisiniz.

United Portrait of a Killer
Cep mesajında hedefinizin resmini göreceksiniz. 911'i arayın ve gelen polis arabasına atlayın. Öncelikle aranma seviyenizi ortadan kaldırın, sonra polis bilgisayarına bağlanarak önce Search Police Records, sonra da Search by Photo seçeneklerini seçin. Elinizdeki resmi yüklediğinizde bilgisayar size hedefinizi nerede bulacağınızı söyleyecektir. Hedefe vardığınızda gazeteyi arayacaksınız ve herkesi öldürmeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Burada çok sayıda düşman olduğu için el bombası sayesinde işinizi biraz daha hızlı halledebilirsiniz. Tüm düşmanları öldürdüğünüzde görev tamamlanacaktır.

United Dust Off
Kendinize bir motor bulun ve Civilization Plaza'ya gidin. Burada havalanan helikopteri takip etmeniz gerekiyor, klasik biçimde yine uzaklaşmamasına dikkat etmelisiniz. Motor seçmemizin nedeni otoyolda araba kullanmaktan daha rahat olması. Helikopter inişe geçtiğinde Hematite Street'e girin ve aracınızdan inin. Köprüdeki iki korumayı öldürdükten sonra ilerleyin, helikopterdeki herkes inince tümünü öldürün ve helikoptere atlayın. Talimatlardan yardım alarak helikopteri Francis Internationa Airport'a götürün ve belirtilen noktaya indirin.

Patrick Harboring a Grudge
Demonun ardından arabanızdan ineceksiniz. Packie'yi takip ederek çitten atlayın, deponun arkasına geçin ve kırmızı kutuların üzerine tırmanın. Buradan çıkıntıya zıplayın ve sona erişene kadar asılarak gidin. Aşağı atlayın, havalandırma deliğine çıkın ve çatıya ulaşın. Packie'nin yanına gidin. Her ne kadar oyun size aşağı atlamanızı söylese de öncelikle buradan görebildiğiniz tüm düşmanları öldürün. Şimdi aşağı inebilir ve garajdan çıkanları haklayabilirsiniz. Herkesi öldürdükten sonra kamyona binin ve hedefinize doğru sürmeye başlayın.

United Paper Trail
Little Jacob'ın yanına gidin ve helikoptere binin. Demonun ardından havalanın ve hedefinizi takip etmeye başlayın. Burada dikkat etmeniz gereken sağa sola çarpmamak, sadece önünüze konsantre olun. Bir süre sonra Jacob hedefinize füze atmaya başlayacak, o zaman helikopteri hedefinizle aynı yükseklikte ve düz tutmaya özen gösterin; aksi halde füzeler isabetli olmuyor. Hedef vurulduğunda helikopteri indirin ve görevi tamamlayın.

Patrick Waste Not Want Knots
Dört kapılı bir araba alın, Packie ve tayfasının arabaya binmesini bekleyin. Çöp atık tesisine geldiğinizde arabadan inin, çitleri aşın ve siper alın. Her zaman olduğu gibi görebildiğiniz düşmanları öldürün. Herkes öldüğünde Packie size binaya girmenizi söyleyecek. Yine görünürdeki kötü adamları hakladıktan sonra merdivenlerden yukarı çıkıp odaya girin, parayı alıp aşağı atlayın. Packie'i >>


Bire bir çatışmalarda kurşun harcamamak için molotof da kullanabilirsiniz.

>> takip edin ve onunla birlikte suya atlayarak bota kadar yüzün. Bota bindiğinizde sürücü koltuğuna geçin, Packie de bindiğinde limana doğru sürün ve görevi tamamlayın.

Playboy X The Holland Play
Karar verme görevlerinden biri. Playboy Dwayne'i öldürmenizi istiyor, Dwayne de arayıp Playboy'u öldürmenizi. Bu iki teklifi de aldıktan bir süre sonra Playboy arayıp karar verip vermediğini soruyor ve görev otomatik olarak başlıyor. Playboy'u bombalarıyla polis arabalarını havaya uçurup metro istasyonuna inin. Yine polislerle çatışmanın ardından metrodan çıkın ve park edilmiş arabaya binerek polislerden kaçın.

Ray A Long Way to Fall
Little Italy'deki Drusilla'nın Restoranı'na giderek Ray Boccino'yla buluşun. Size eski arkadaşı Teddy Benavidez'den bahsettikten sonra dışarı çıkın ve bir araba bulun. Ray, cep telefonunuza Alonzo isimli bir tipin resmini gönderecek. Alonzo sayesinde Teddy'ye ulaşacağınız için silahınızı hazırlayın ve 151K apartmanının tepesine tırmanın. Sizin gören Alonzo, Teddy'i uyarmak için tabanları yağlamaya çalışacak. Eğer gitmesine izin verirseniz Teddy'nin korumlarıyla da uğraşmak zorunda kalırsınız. Ama Alonzo'nun işini vakit geçirmeden bitirebilirseniz yolunuz biraz daha açık olabilir. Apartmanın tepesine giden yolda önce asansör sonra da merdivenlerle devam etmek zorundasınız. Teddy'nin apartmanındaki herkesi harcadıktan sonra Teddy size küçük bir sürpriz yapacak. Onu çatıya kadar takip edin ve buradaki korumalardan kurtulduktan sonra haritadaki kırmızı hedef işaretinin bulunduğu yerde Teddy'nin işini bitirin.

Misafirlerinizi görür görmez gaza yüklenin ve güneydeki balık marketine giderek görevi tamamlayın.

Ray Meltdown
Castle Gardens'daki işaretli mekana gitmek için arabanıza atlayın. Luca ve arkadaşına yaklaşarak "sizin olanı" geri isteyin. Tahmin edebileceğiniz gibi bu elemanlar işbirliği yapmaya yanaşmayacaklar. Hemen yanı başınızdaki spor arabayı alarak Luca'yı takip etmeye başlayın ama ateş açmayın. Elmasları geri alabilmek için Luca'yı canlı ele geçirmelisiniz. Bir süre sonra Luca arabasını çarpacak ve siz de Luca'nın çetesini teker teker haklayacaksınız. Luca'nın saklandığı yere gidin ve onu bulana kadar tüm kapıları tekmeleyin. Luca'dan kurtulun ve elmasları alarak Ray'le buluşmaya gidin.


Masa başında yapılan anlaşmalar, arka sokaklarda bozulmaya mahkum.

Banka soygunu Niko'nun en ciddi görevlerinden biri. Sıkı hazırlanmalı ve ortalık cehenneme döndüğünde direk kaçmak yerine olabildiğince direnmelisiniz.

öldürmek daha avantajlı çünkü hem Dwayne görevlerde arkanızı kollamaya başlıyor, hem de Playboy'un eski evini kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Bunun için yapmanız gereken tek şey Playboy'un evine gitmek, zaten sizi görünce niyetinizi anlayıp kaçmaya başlayacak. Önce dört korumasını da öldürün, yangın merdiveninden inin ve takibe başlayın. Dışarıda daha da çok koruma gelecek ama bunları görmezden gelerek Playboy'u ara sokakta takip etmeye devam edin. Binaya girmeye çalışırken kıstırın ve oracıkta işini bitirin.

Patrick Three Leaf Clover
Bu görevde Packie'nin ailesinin diğer üyeleriyle tanışacaksınız. Peşinde olduğunuz iş bir banka soygunu olduğundan mümkün olduğunca iyi hazırlanmalısınız. Silahlarınızı ve zırhlarınızı kontrol ettikten sonra bankaya gidin ve içeri girin. Burada işiniz hiç de kolay olmayacak çünkü polislerle sıkı çatışmalar sizi bekliyor. Mümkün olduğunca çok sayıda polis öldürün ve diğer adamları takip ederek arka sokağa çıkın. El dinizi zekice hazırlanmış bir baskına hazırlayın. Siper alarak ilerleyin ve düşmanlarınızı birer birer temizleyin. Etrafta bulacağınız sağlık paketlerini kullanarak merdivenlere ulaşın. Eğer daha önceki alanda herhangi bir düşmanı öldürmeyi unuttuysanız etrafınızın sarılmasına hazır olmalısınız. Düşmanlarınızdan kurtulduktan sonra merdivenlerden inin ve soldaki masanın arkasına siper alın. Masanın üzerindeki zırhı alın ve karşı taraftaki kapıdan geçerek merdivenlerden inin. Arabaların etrafında siper almış düşmanları öldürdükten sonra bulacağınız ilk arabaya atlayıp kaçabilirsiniz. Ama arabaya binmeden önce ortalığı kolaçan eder ve araba içerisinde sizi kovalamak için bekleyen elemanları temizlerseniz çok daha kolay bir şekilde bölümü tamamlayabilirsiniz.

Ray Taking in the Trash
Ray'le konuşun ve elmaslarla dolu yeni görevinizi alın. Haritanızda işaretli markete gidin ve kamyona atlayın. İşaretli yere giderek Tuna ve Johnny'yle buluşun. Kamyonun damperini açarak emaneti kamyona yükleyin. Haritadaki ikinci işaretli yere gidin ve aynı işlemi tekrar edin.



Ray Museum Piece
Johnny'le buluşmak için arabanıza atlayın ve gittiğiniz mekanda ken-

Ray No Way on the Subway
Arabanıza atlayarak buluşma noktasına gidin. Motosikletli elemanları takip etmek için sizin de bir tanesine ihtiyacınız olacak. Yakınlardaki motosikleti alarak takibe başlayın. Kaza yaptığınız an büyük ihtimalle takibi tamamlayamayacağınızı unutmayın. Bu yüzden motosikleti dikkatli bir şekilde sürün ve tren raylarına kadar takibe devam edin. Rakibinizin ray üzerindeki hareketlerini gözlemlemek trenlerin hangi taraftan geleceğini anlamanızı sağlayacaktır. Eninde sonunda rakibiniz rayları terk edecek ve sol taraftaki bir aralığa sapacak. Takibe devam edin ve fırsat bulduğunuz anda onu haklayarak görevi tamamlayın.

Roman Weekend at Florian's
İşaretli rotada ilerleyerek kuzeninizle buluşun ve arabayı park ederek Roman'ın araca binmesine izin verin. Florian Clavic'in yerini bulmanız için size yol gösterecek olan Talbot'ı işaretli yerde bulacaksınız. Ancak fark edeceğiniz gibi bilgi vermeye pek hevesli olmayacak. Biraz hırpalanması gerekebilir. 4 kapılı bir araba bulun ve Talbot'ı araca alın. Talbot, Florian'ın oturduğu yere sizi yönlendirecek. Ancak bunu siz aracı sürerken gerçek zamanlı olarak yapacağı için aracı yavaş sürmenizde fayda var. Her kavşakta size talimat verecek olan Talbot'ı dinlerseniz eskiden Florian olan Bernie'nin evine ulaşabilir ve asıl hedefinizi öğrenebilirsiniz.

Ray Late Checkout
Kendinize bir araba bulun ve Majectic oteline doğru yola çıkın. Otele vardığınızda diğer bina görevlerinde olduğu gibi üst kata çıkmanız gerektiğini ama asansörün bu talebinizi karşılamadığını göreceksiniz. Otelden çıkın ve arka taraftaki temizlik iskelesini kullanarak üst kata çıkın. Çatıdan geçerek merdivenlerden inin. Burada bulunan korumalaları temizledikten

"No. 1" ve "Smackdown" görevlerini tamamladıktan sonra Stevie sizi arayacak ve 30 araba istediğini söyleyecek. Bu arabaları buldukça Stevie'nin garajına götürmelisiniz. Stevie size cep mesajı ve resim gönderecek ama haritanızda hiçbir şey işaretlenmeyecek.



sonra içeri girin ve merdivenlerden inin. Sağ taraftaki yatak odasını temizleyin ve etraftaki düşmanları birer birer haklayarak Issac'a ulaşın. Elmasları aldıktan sonra çatı katından çıkın ve geldiğiniz yoldan geri dönün.

Gerald Actions Speak Louder Than Words

Arabanıza atlayarak haritada işaretli yere gidin ve bombayı alın. Gerry'e telefon açarak durumdan onu haberdar edin ve onu vereceği talimatlar doğrultusunda aracınızla Feldspar caddesine gidin. Tony'nin siyah arabasına yaklaşın ve ekrandaki yönergeleri takip ederek bombayı yerleştirin. Kendi aracınıza geri dönün ve haritada işaretli alana giderek Tony'nin arabasına binmesini bekleyin. Uzun bir takip sürecine hazırsanız Tony'yi sessiz ve derinden izlemeye başlayabilirsiniz. Tony'yle mesafeyi sürekli olarak korumaya dikkat ederek takibi tamamlayın. Güvenli bir mesafeye çekildiğinizde cep telefonunuzdan Gerry'yi seçin ve "Detonate" seçimini yapın. Havai fişek gösterisinin keyfini çıkardıktan sonra patlamadan kurtulan düşmanlarınızı öldürün ve polis kovalamacasının ardından görevi tamamlayın.

Gerald I Need Your Clothes, Your Boots, and Your Motorcycle

Motosikletinize atlayarak haritada işaretli yere gidin. Yine bir takip görevindeyiz. Frankie'ye mümkün olduğunda yakın kalın ve en kısa sürede işini bitirmeye bakın. Ancak diğer tüm motosiklet takip görevlerinde olduğu gibi çok dikkatli olmanız ve araçtan düşmemeniz gerekiyor. Aksi takdirde siz yerden kalkıp yeniden motora atlayana kadar görev sona erebilir. Frankie'yi motordan indirdikten sonra takibe devam edin ve işini bitirin.

Derrick Smackdown

Derrick'in bulunduğu parkı terk edin ve sola doğru dönün. Buradaki polis arabasını alın ve bilgisayar sistemine girerek sırasıyla "Search Police Records","Search by Name" ve "Bucky Sligo" seçimlerini yaparak gitmeniz gereken yeri öğrenin. Derrick'i arayın ve son durumdan onu haberdar edin. Hamburgeciye doğru yola çıkın ve aracınızı işaretli yere park edin. Hamburgerciden çıkan Bucky kaçmaya başlayacak. Vakit kaybetmeden peşine düşün ve Bucky'nin çetesiyle buluştuğu mekana dalarak tüm çeteyi temizleyin. Binanın tepesinde bulunan Bucky elindeki kocaman pompalı tüfekle vücudunuzda kayda değer bir delik açabileceğinden, üzerine birkaç şarjör boşaltmanız sağlığınız açısından yararlı olacaktır. İşiniz çok uzun sürerse polislerle başınız belaya girebilir ve görevi tamamlamak için bir de onlarla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz.

Derrick Babysitting

Bu bot görevinde tek yapmanız gereken Kim'in botuna doğru güzel bir deniz gezintisi yapmak gibi görünüyor. Ancak Kim'in botuna yaklaştığınızda durum biraz farklılaşıyor. Bir çok koruma botuyla uğraşmak zorundasınız. Düşman botlarının arkadan vurduğunuzda havaya uçma ihtimalleri daha yüksek olduğundan bu kısımlara yoğunlaşın. Kim'i takibiniz sırasında partiye katılan düşman helikopterini nasıl alt edeceğinizi kara kara düşünürken yardımınıza Derrick koşacak ve size bir roketatar verecek. Helikopteri ve ortalıkta dolaşan tüm botları indirdiğinizde rahatça takibinize devam edebilirsiniz.

Derrick Tunnel of Death

Kamyona gidin ve binin. Booth Tunnel'e giderek kamyonu yolu kapatacak şekilde park edin. Üzerinize gelen polisi vurun, öldürmeniz gerekenler işaretle gösterilecektir. Hepsi öldüğünde Packie'yle birlikte minibüse binin, yolun diğer tarafına doğru sürerek peşinizdeki polislerden kurtulun. Arama seviyesini düşürünce radardaki noktaya gidin ve araç değiştirin. Leftwood'a giderek Aiden'i öldürün. Görevi tamamlamış olacaksınız.

Francis Blood Brothers

Arabanızdan inin ve iskeleye tırmanın, asansörü kullanarak çatıya çıkın ve keskin nişan tüfeğinizi çekin. Burada Francis ile Derrick arasında seçim yapmanız gerekecek. Derrick'i öldürmek daha kârlı çünkü Francis'i arayarak 3 yıldıza kadar olan aranma seviyesini yok edebiliyorsunuz.

>>


Onların pervanesi olabilir ama Niko'nun da roketatarı var.

>> **Francis Undertaker**
Talimatları izleyerek uygun giysileri giyin. Bir arabaya atlayarak kiliseye gidin ve McReary kardeşlerden biri gibi cenazeye katılın. Kiliseden ayrılırken çatışma çıkacak, burada cenaze arabasına zarar gelmemesine çok dikkat etmelisiniz. İlk dalga düşmanları temizledikten sonra cenaze arabasına atlayın ve güvenli biçimde mezarlığa ulaşarak görevi tamamlayın.

Bernie Hating the Haters
Bernie'yi Middle Park'taki noktaya götürün, göreviniz koşusu sırasında onu korumak. Çok fazla dibine girmeden takip edin, tünele vardığında saldırıya uğrayacak. Hemen yandaki bisiklete atlayın ve adamı park boyunca takip edin. Yanına yaklaştığınızda tabancayla vurarak indirmelisiniz. Bernie'nin yanına gidip onu alın ve Perseus'a götürün.


Botları arkadan vurursanız hayatınız epey kolaylaşacaktır.

Bernie Union Drive
Hızlı bir araba kapın çünkü uzun bir kovalamaca sizi bekliyor. Bernie'yi alın ve buluşma noktasına gidin. Takip ettiğiniz hedeflere henüz saldıramıyorsunuz ve engellere dikkat ederek peşlerinden ayrılmamanız gerekiyor. Adamlar kaza yapınca hemen arabadan inin ve ikisini de öldürün. İşiniz bitince Bernie'yi dairesine geri götürün.

Bernie Buoys Ahoy
Bu görevi 5:45 ile 18:45 saatleri arasında başlatabilirsiniz. Botu kullanarak haritadaki noktaya gidin. Takip ettiğiniz bota saldırmanıza gerek yok çünkü illâ ki karaya çıkacaklar. Bu noktada siz de bottan inin ve adamların peşine düşerek öldürün. Ortam temizlendiğinde Bernie'nin yanına dönün.

Gerald I'll Take Her
İnternet kafeye gidin ve bilgisayara oturun. Önce Web, sonra da Autoeroticar.com linklerine tıklayın. View Cars'ı seçin ve pembe Feltzer'i bulun. Buradaki numara telefonunuza Mob Daughter olarak kaydedilecek ve 08 – 21 arasında aramanız gerekecek.

Hedefe varınca sahile doğru sürün, dönün ve Gracie'nin tutulacağı eve doğru gidin. Gracie durumu fark edince direnmeye çalışacak, yoldan çıkmamaya dikkat edin. Ayrıca bağırdığı için aranma seviyeniz de yükselecek, siz de daha fazla dayanamayıp vurup bayıltacaksınız. Bundan sonrası kolay, tek yapmanız gereken eve ulaşmak.

Phil Truck Hustle
Hedefinizdeki kamyon gerçekten çok sıkı korunuyor, etrafındaki düşmanların sayısını azaltmak için her türlü ağır silahı kullanmalısınız. Kamyona yaklaştığınızda hareket etmeye başlayacak, siz de ekrandaki talimatları uygulayarak kamyona çıkacaksınız. Kamyonun tepesine tırmandığınızda ortada durun ve kamyonun dönüşünün ters yönüne doğru hareket ederek düşmemeye çalışın. Bu sırada bir yandan da ilerlemeniz gerekiyor, öne vardığınızda otomatik olarak kamyonun içine gireceksiniz. Kamyonu belirtilen rotada sürün ve Frankie'ye teslim edin.

Jimmy Pegorino's Pride
Pegorino'nun arabasına binip Jimmy'i bekleyin. Rotayı izleyin ve rafineriye geldiğinizde Marco'dan tüfeği alın. Binanın ortasındaki merdivenden çıkın ve dürbünden buluşmayı izlemeye başlayın. Diğer grup saldırdığı anda temizliğe başlayabilirsiniz, bunu yapınca hemen merdivenlerden aşağı koşun ve Pegorino'yu kurtarmaya gidin. Yanına ulaşınca kaçan arabayı takibe başlayacaksınız, lastiklerine ateş edip yavaşlatın ve diğer arabadan daha uzakta durun (yoksa ateş yüzünden havaya uçabilirsiniz). Kalan düşmanları öldürün, parayı alın ve Pegorino'ya geri dönün.



Jimmy Payback
Arabaya atlayın ve Acter'deki lokantaya gidin. Demonun ardından Pavanos'u takip edin ve Autoerotica'ya ulaşın. Binaya yakın durun, roketatar ve el bombalarıyla gördüğünüz her şeyi yok edin ve tüm hedefleri öldürün. Elinizi çabuk tutun, polisler olay yerine gelmeden uzaklaşın. Aranma seviyenizi düşürdüğünüzde görevi tamamlayacaksınız.

Gerald She's a Keeper
Arabaya atlayın ve rotayı izleyerek Gracie'nin tutulduğu eve ulaşın. Hedefe park ettiğinizde Gracie'yi bagaja atacaksınız. Bu takip sahnesinin diğerlerinden farkı şu, eğer çok dikkatsiz kullanırsanız Gracie ölebilir. Hâlâ hayatta olduğunu bağırışlarından ve bagajı yumruklamasından anlayabilirsiniz. Dikkatli biçimde rotayı takip edin ve eve ulaşarak görevi bitirin.

Gerald Diamonds Are a Girl's Best Friend
Hedefinize vardığınızda arabanın arkasında siper almış olacaksınız. Görünürdeki hedefleri öldürüp Packie'yi takip edin. Burada sürekli olarak ortaya yeni düşmanlar çıkacak, boruların arkasına saklanarak bunların ateşinden korunabilirsiniz. Packie'yi izleyince üç araba gelecek, bunları patlayıcı silahlar kullanarak hemen havaya uçurun. Bu sayede aşağıdaki diğer düşmanları da öldürmüş olacaksınız. Ara demo girene kadar adam öldürmeye devam edin, demonun ardından iki adamı da vurun ve merdivenden inerek arabaya atlayın.

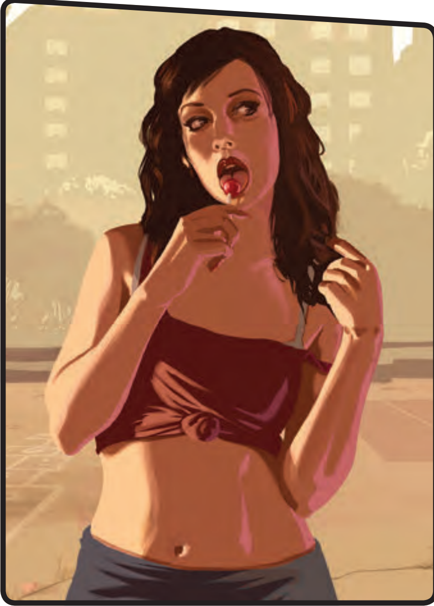
Phil Catch the Wave
Arabayı işaretli kamyona sürün ve içeri girin. Kamyonu rotayı izleyerek limandaki hedefe götürün, etrafta bir sürü düşman olduğunu göreceksiniz. Rus ile konuşurken kamyona dönün ve pencereden ateş ederek ilk iki adamı öldürün. Kamyonda kalarak güvenli bir biçimde adam öldürmeye devam edebilirsiniz. Phil'i ne pahasına olursa olsun korumanız gerekli, ateş altında kalmasını engellemelisiniz. Etrafı temizleyince Phil sağdaki bota gidecek, size de soldakini almanızı söyleyecek. Bota giden yolu temiz tutmaya özen gösterin. Bota binince Phil'i yakından takip edin ve saldıran botlarla Phil'in arasına girin. Hedefe ulaşınca bottan inerek görevi tamamlayın.

Phil Trespass
İçeri Phil'in söylediği yollardan istediğiniz birini seçerek girebilirsiniz. Adamları öldürünce Chubby Charlie kaçmaya başlayacak, siz de binada yukarı çıkmaya. Üst katlara el bombası atarak yolunuzu temizleyebilirsiniz. Merdivenden çıkın ve pencereden çatıya ulaşın. Tünelden geçip sola dönünce Charlie'yi göreceksiniz. Takibe devam edin, diğer bir tünel ve merdivenlerin ardından Charlie'yi almaya bir helikopter gelecek. Burada çok hızlı olup ağır silahlarla helikopteri şişlemelisiniz.

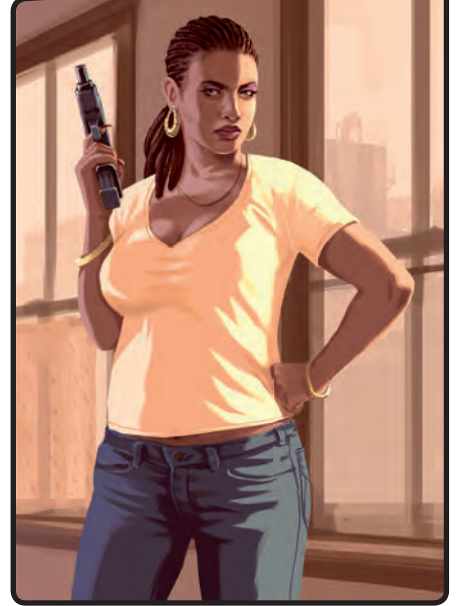
Phil To Live and Die in Alderney
Rotayı takip edip eve ulaşın, bir süre sonra federaller evi basacak. Bell'i takip eden arabanın peşine düşün fakat arabayı havaya uçurursanız Phil'in arabasındaki uyuşturucular zarar görebilir ve görev başarısız olur. Bu yüzden lastiklerine ateş edip etkisiz hale getirin. Bell arabasını durdurduğunda arkasına park edin.











Sokaktaki polisleri öldürün, minibüse ulaştığınızda takibe bir de helikopter katılacak. Minibüsün arkasından füze alarak helikopteri indirebilirsiniz. Minibüse atlayın ve aranma seviyenizi düşürerek hedef eve ulaşın.

Jimmy Flatline

Hastaneye gidin ve arabadan inerken motoru açık bırakın. Silahlarınızı saklayın ve içeri girin. Sağdaki koridordan giderek odaya girin ve soyunma odasına ulaşın. Hedefe gidince doktor giysisini giyeceksiniz. Hedefin odasına girin, yaşam destek cihazını kapatın. Silahınızı çekin ve odanın dışındaki üç polisi öldürerek arabanıza koşturun.

Jimmy Pest Control

Arabaya binin ve Jimmy'den telefon gelmesini bekleyin. Ray'in yerine gidin ve benzin istasyonuna kadar takip edin. Gaz tanklarına ateş ederek istasyonu havaya uçurun ve hayatta kalanlar varsa tek tek öldürün.

Jon Entourage

Haritadaki hedefe gidin ve arabaya binerek iki arabanın arasındaki yerinizi alın. Konvoy durduğunda arabadan ineceksiniz, görünürdeki tüm düşmanları öldürün. Herkes öldüğünde Bobby'nin arabasına binin ve olay yerinden uzaklaşmaya başlayın. Şimdi haritada dört araba daha belirmiş olmalı, onları öldürmek yerine kaçmayı tercih etmeniz daha akıllıca. Peşinizdekileri silkeleyip Bobby'i belediye binasına götürün.

Jon Dining Out

Rotayı takip ederek Mr. Fuk's Rice Box'a ulaşın. Önce binanın arka tarafına dolaşın ve buradaki arabanın lastiklerine ateş ederek patlatın. Şimdi lokantaya girin ve Kim'in nerede olduğunu öğrenin. Etrafa ateş etmeye başlayabilirsiniz artık. İçeride yavaşça ilerleyin ve üst katlara el bombaları atarak yolunuzu temizleyin. Üst kata çıkınca kırmızı kapıdan girin, müdürden silah zoruyla Kim'in yerini öğrenin ve müdürü de öldürün. Etraf yine koruma dolmuş olacak, bir yandan onları öldürürken bir yandan da Kim'i takip edin. Yangın merdiveninden atladığınızda Kim'in arabaya bindiğini göreceksiniz ama neyse ki lastiklerini indirmiştik. Hemen motora atlayın ve havaya uçana kadar Kim'in arabasına ateş edin.

Jon Liquidize the Assets

Markete gittiğinizde yok etmeniz gereken beş minibüs olduğunu göreceksiniz ama etraf oldukça sıkı korunuyor. Çatılardaki keskin nişancılara özellikle dikkat edin. Etraftaki düşmanları öldürdükten sonra içeri girin ve minibüslere el bombaları fırlayın. Kaçmaya çalışan olursa hemen şoförünü vurun ve ardından minibüsü havaya uçurun. Beşini de yok ettiğinizde görev bitecek.

Roman That Special Someone

Önce Firefly Island'dan Roman'ı alın, sonra da Darko Brevic'in yanına gidin. Demonun ardından Brevic'i ister öldürebilir, ister serbest bırakabilirsiniz. Karar verdiğinizde Roman'ı Brucie'nin evine götürerek görevi tamamlayın.

Jimmy One Last Thing

Tudor'daki Honkers'a gidin. Jimmy sizden uyuşturucuları satmanızı istiyor, alıcısı ise Dimitri Rascalov. Roman ve Kate ile konuştuktan sonra oyunun son üç görevini etkileyecek kararı vermeniz gerekiyor. Roman anlaşma yapmanızı, Kate ise intikam istiyor. Haritadaki yeşil dolar işaretine giderek Price is Right görevini (anlaşma) seçebilir veya kırmızı işarete giderek A Dish Served Cold for Revenge görevine (intikam) geçebilirsiniz.

Bu son iki görevi de fazla spoiler içermeleri nedeniyle açıklamıyor ve size bırakıyorum. Hangisini seçerseniz seçin, oyunun ana hikayesini tamamlayacaksınız.



GİZLİ NESNELER REHBERİ

EASTER EGG LISTESİ

E1: Salvatore'dan sonra mansiyonu biraz bakımsız kalmış. Her ne kadar çeşitli forumlarda bu evin Salvatore'un mansiyonuna hiç de benzemediği iddia edilse de bir o kadar kişi de bunun Easter Egg olduğunu savunuyor. Kararı siz kendiniz verin.

E2: Bu biraz 18+ bir Easter Egg, o yüzden gidip kendiniz görün. Merdivenlerin altındaki çöp yığınına baktığınızda neden bahsettiğimi anlayacaksınız.

E3: Karate Kid – Helikopterle buraya uçtuğunuzda bir kayanın üzerinde havaya yumruk ve tekme sallayan Karate Kid'i göreceksiniz. Ama sakın ona yaklaşmayın, aksi halde kendisini aşağı atıyor. Tabii içinizdeki sadisti beslemek istiyorsanız yaklaşabilirsiniz de.

E4: Buradaki araba satıcısında Britanyalı bir herif var, eğer ona çarparsanız size şirin biçimde küfürler ediyor, aksanına dikkat.

E5: Bu binanın tepesinde üzerinde "Visit Las Venturas" yazılı bir panel bulunuyor.

E6: Playboy evinde GTA 3'teki karakterimizin giydiği kıyafeti bulabilirsiniz.

E7: Buradaki Rock Star Music and Video isimli dükkan sizin de çok iyi bildiğiniz gibi Grand Theft Auto IV'ü geliştiren Rockstar Games'i temsil ediyor.

E8: Dwaynes binasında "NURB RENDA" yazılı bir graffiti var. Günümüz oyunlarında kullanılan NURB hesaplamaları standart poligonların yerini almıştı. Non-Uniform Rational B-Splines'ın kısaltılmışı olan NURBS sayesinde oyunlarda daha detaylı modeller görebiliyoruz.

E9: Müzenin önündeki meydanda önceki GTA oyunlarından çeşitli karakterlerin çizimlerini görebilirsiniz.

E10: Buradaki binada yanıp sönen "Starring... The Mighty... LOVE FIST" yazısı Vice City oyunundaki hayali müzik grubuna atıfta bulunmuş.

E11: Helikopter kullanarak heykelin ayaklarının altındaki kata ulaşın. Güneydeki kapının yanındaki tabelalarda "No hidden content here" (burada gizli içerik falan yok) yazdığını göreceksiniz. Kapıdan girin, merdivenlerden yukarı çıkın, burada Mutluluk Heykeli'nin kalbinin attığını göreceksiniz ve kalp zincirlere vurulmuş halde duruyor. Resmen Hellraiser filminden fırlamış bir sahne gibi. İsterseniz ateş edin bakalım bir şeyler olacak mı?

E12: Buradaki siyah tişörtün önünde "Happiness is..", arkasında ise "land" yazıyor. Adacığa atıfta bulunulmuş.

E13: Merdivenlerden heykelin tabanına tırmanın, yerde çizgiromana benzeyen bir kitap göreceksiniz. Üzerine yürüdüğünüzde Liberty Island tişörtü sizin olacak.

E14: Buradaki çöp tenekelerini GTA San Andreas'tan hatırlıyor olmalısınız.

E15: Buradaki binada GTA III Vice City ve San Andreas graffitileri göreceksiniz.

E16: Evinizdeki masanın yanına bakarsanız bir OG Loc CD'si bulacaksınız. Bunu görmek için keskin nişan tüfeğinizin dürbününü kullanın.

E17: Buradaki duvarda "Tommy" ve "Claude" gibi önceki GTA oyunlarındaki karakterlere çeşitli atıflarda bulunulmuş.

KIZ ARKADAŞLAR

GTA IV'de sahip olabileceğimiz 5 kız arkadaş bulunuyor. Bunlardan ikisi ile hikayenin ilerlemesi için çıkmamız gerekirken, diğer üçüyle çıkıp çıkmamakta serbestiz (çıkma teklifinize olumlu cevap verirlerse çıkarsınız, yoksa evde oturursunuz). Aynı anda istediğiniz kadar kızla çıkabilirsiniz, bundan rahatsız olmuyorlar.

Buluşmalarınızda üzerinizdeki giysiler ve arabanızın durumu çok önemli. Kızın karşısına pasaklı biçimde çıkarsanız bundan hiç hoşlanmayacaktır. Onunla birlikteyken tüm kanunlara uymanız da çok önemli. Ayrıca randevunuza tam zamanında gitmelisiniz, eğer başka bir işiniz çıkarsa mutlaka kızı arayın ve randevuyu iptal edin. Randevunun sonunda *şansınızı deneyebilirsiniz*, ama eğer aranızdaki ilişki kuvvetli değilse boşuna bu seçeneği seçip avucunuzu yalamayın derim.

Randevularınızla gidebileceğiniz yerler dört kategoriye ayrılıyor:

1. Yemek (Burger , Cluck'n Bell , restoranlar ve kafeler)
2. Barlar (bunlar zaten haritada martini kadehi ile gösterilmiş)
3. Spor (Bovling, Dart, Bilardo vs)
4. Şov (Kabare, Komedi vs)



MICHELLE
Roman'ın "Three's a Crowd" bölümünde tanıştığımız Michelle Merit, Voodoo, Banshee, Blista Compact ve Roman's Esperanto arabalarından hoşlanırken Futo, Fortune, Uranus, Primo ve Solair arabalarını hiç sevmiyor. Erkekte şapka ve gözlüğü, ayrıca Russian Shop'tan alınan giysileri beğeniyor, Modo ve Perseus'tan alınan giysileri sevmiyor.

En çok sevdiği yerler sırasıyla spor, bar ve yemek. Striptiz kulüplerini sevmiyor.

KATE MCREARY
Packie McReary'nin "Waste Not, Want Knots" bölümünde tanışıyoruz Kate ile. Kate Coment, Habenero, Patriot, Rebla ve Super GT'den hoşlanırken, Moonbeam, Peyote, Solair, Stretch, Sultan RS ve Voodoo marka arabaları sevmiyor. Russion Shop'un giysilerini, siyah kotu ve tenis ayakkabılarını beğeniyor, Modo ve Perseus'tan alınan giysileri, şapka ve gözlükleri ise hiç sevmiyor.

Gitmeyi en çok sevdiği yerler sırasıyla dart, bilardo, bar ve yemek. Şovlardan, striptiz kulübünden ve bovlingden hoşlanmıyor.

CARMEN ORTIZ
Brucie için "Out of the Closet" görevini yaptıktan sonra love-meet.net adresinde "SoBoHoe" takma isminden Carmen'e ulaşabilirsiniz. Sevdiği arabalar Dukes, E109, FXT, Stallion, Sultan RS, Sabre GT, PMP 600 iken Dilettante, Marbella, Merit ve Minivan'dan hiç hoşlanmıyor. Modo ve Perseus'tan giyinen erkekleri beğeniyor, Russian Shop giysileri, şapka ve gözlükler ise onu soğutan tarzda şeyler.

Carmen'i içmeye, şov izlemeye, spora veya yemek yemeye götürebilirsiniz. Hoşlanmadığı yer yok.

Bonus: Onu arayarak sağlığınızı iyileştirebilirsiniz.

KIKI JENKINS
Brucie için "Out of the Closet" görevini yaptıktan sonra love-meet.net adresinde "LawChich" takma isminden Kiki'ye ulaşabilirsiniz. Araba olarak Chavos, Dilettante, Marbella, Washington ve Willard'ı seviyor, Coquette, Infernus, Sabre GT, Super GT ve Turismo'yu ise beğenmiyor. Giysi zevki Michelle ile aynı.

Kiki özellikle komediyi çok seviyor. İki kere komedi kulübünden sonra üçüncü randevuda spor aktivitesine giderek aranızdaki ilişkiyi zirveye taşıyabilirsiniz.

Bonus: Kiki'yi arayarak 3 yıldızın altındaki aranma seviyenizi silebilirsiniz.

ALEXANDRA CHILTON
craplist.net adresine girin ve "Party girl seeks man for NSA fun and blog material" başlığına, oradan da "Contact" linkine tıklayın. Bir süre geçtikten sonra onunla buluşabilmek için gerekli bilgileri öğreneceğiniz bir mail alacaksınız. Alex Cognoscenti, Huntley Sport, Infernus, Strect ve Turismo hayranı, Bobcat, Dukes, Emporer, Pony ve Willard ise sevmediği arabalar. Perseus'tan alınan giysilere bayılıyor, Russian ve Modo giysilerini ise sevmiyor.

Alex de Kiki gibi en çok komediyi seviyor. Onu arka arkaya komedi kulübüne götürerek ilişkinizi bir sonraki aşamaya geçirebilirsiniz.

Bonus: Alex'i arayarak gece yarısına kadar tüm giysi mağazalarında %50 indirim sağlayabilirsiniz.



Kız arkadaşlarınızın her birinin sevdiği ve sevmediği şeyler var ama tümünün ortak özelliği pasaklı ve beyaz çoraplı erkeklere dayanamaması.

ARKADAŞLAR
Ne yani hep kızlara mı ayıracaksınız vaktinizi? Diğer arkadaşlarınızı da asla ihmal etmeyin, böylece ilişkinizi geliştirerek size sundukları bonuslardan faydalanabilirsiniz. Arkadaşlarınızı ister telefonla arayarak, ister email göndererek birlikte takılmak için çağırabilirsiniz.

ROMAN
Roman'ın hoşlandığı aktiviteler bovling oynamak, dart oynamak, içmek, yemek yemek, bilardo oynamak, şov izlemek ve striptiz kulübüne gitmek. Onu günün istediğiniz saatinde arayabilirsiniz.

İlişkiniz %60'ın üzerindeyken Roman size taksi yollayacaktır.

LITTLE JACOB
Little Jacob ile dart oynamaya, içmeye, yemek yemeye, bilardo oynamaya, şov izlemeye ve striptiz kulübüne gidebilirsiniz. Öğlen 1 ile gece 4 arasında dilediğiniz saatte ulaşabilirsiniz, muhtemelen kalan saatlerde uyuyor oluyordur.

İlişkiniz %75'in üzerine çıktığında Jacob bulunduğunuz yere kelepir fiyata bir sürü silah gönderecektir.

BRUCIE KIBBUTZ
Brucie ile bot gezisine, bovling oynamaya, içmeye, yemek yemeye, helikopter gezisine, şov izlemeye ve striptiz kulübüne çıkabilirsiniz. Kendisi sabah 7 ile gece 1 arasında çağrılarınıza cevap verebiliyor.

Aranızdaki ilişki %75'in üzerine çıktığında onu arayarak sizi bulunduğunuz yerden helikopter ile almasını sağlayabilirsiniz.

DWAYNE FORGE
Dwayne en çok bovling oynamaktan, içmekten, yemek yemekten, şov izlemekten ve striptiz kulüplerinden hoşlanıyor. Ona sabah 11 ile gece 3 arasında ulaşabilirsiniz.

Aranızdaki ilişki %60'ın üzerindeyse arkanızı kollaması ve düşmanlarınıza saldırması için size silahlı iki adamını gönderiyor.

PATRICK 'PACKIE' MCREARY
Packie bovling oynamayı, dart oynamayı, içmeyi, bilardo oynamayı, şov izlemeyi ve striptiz kulübüne gitmeyi seviyor. Zaten dikkat ettiyseniz aralarında striptiz kulübünü sevmeyen biri yok, her zaman işe yarar. Packie'ye öğlen 3 ile sabah 6 arasında ulaşabilirsiniz.

Aranızdaki ilişki %75'in üzerine çıktığında istediğiniz arabayı havaya uçurmanızı sağlayacak araba bombasına sahip oluyorsunuz.

KOLAY PARA KAZANMANIN YOLU ARABA SATMAKTAN GEÇER
Aşağıdaki tabloda çaldığınız arabaları en yüksek fiyata satabileceğiniz yerleri göreceksiniz. Bu fiyatlar kusursuz durumda teslim ettiğiniz arabalar için geçerli, eğer dikkatli olmaz ve arabanızı sağa sola çarparsanız bu paraları alabileceğinizi düşünmeyin. Elbette araba çalmak pek de yasal bir iş olmadığından polislere yakalanmamaya da dikkat etmelisiniz.

DUKES & BROKER

Freeway	6,600 $
Bobcat	8,250 $
DF8-90	5,940 $
Dilettante	6,600 $
Contender	8,250 $
Infernus	33,000 $
Intruder	8,250 $
Manana	3,960 $
Moonbeam	7,260 $
Sabre GT	8,250 $
Voodoo	6,600 $
Washington	7,260 $

BOHAN

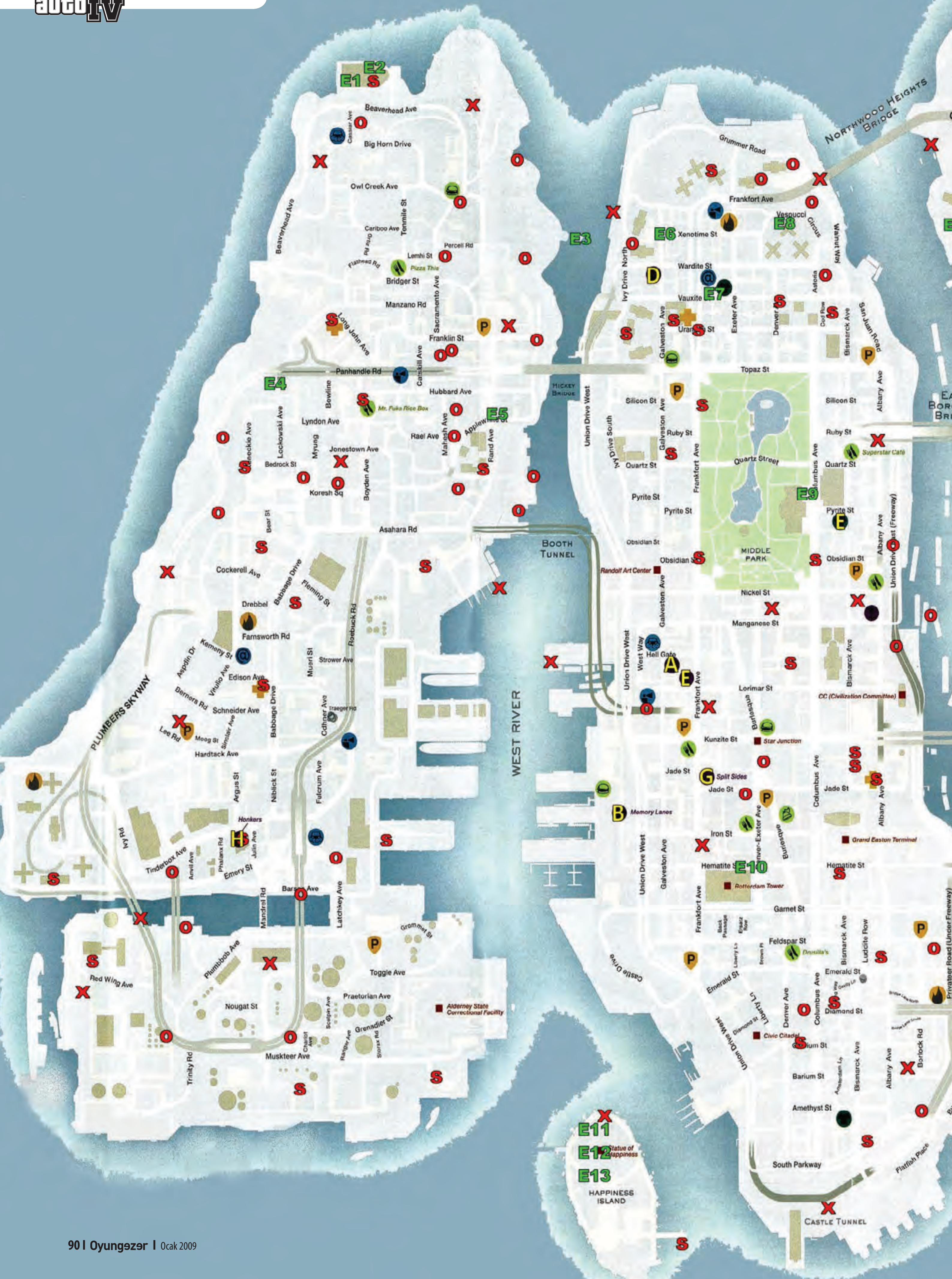
Buccaneer	5,940 $
Huntley	12,200 $

ALGONQUIN

Banshee	26,400 $
Comet	19,800 $
Coquette	13,530 $
Dukes	7,260 $
Faggio	2,310 $
NRG 900	8,250 $
Patriot	16,500 $
PMP 600	10,560 $
Rebla	11,550 $
Super GT	36,300 $

ALDERNEY

Cavalcade	23,100 $
Cognoscenti	29,700 $
Rancher	8,250 $
Sentinel	7,750 $
Sultan	11,550 $
Turismo	36,300 $


E1
E2
Beaverhead Ave
Big Horn Drive
Owl Creek Ave
Cariboo Ave
Tenmile St
Flathead Rd
Lemhi St
Percell Rd
Pizza This
Bridger St
Manzano Rd
Sacramento Ave
Long John Ave
Franklin St
Panhandle Rd
Catskill Ave
Hubbard Ave
E3
E4
E5
Bowline
Mr. Fuks Rice Box
Lyndon Ave
Rael Ave
Applewhite St
Lockowski Ave
Myung
Jonestown Ave
Bedrock St
Koresh Sq
Boyden Ave
Rand Ave
Asahara Rd
Bear St
Cockerell Ave
Babbage Drive
Fleming St
Drebbel
Farnsworth Rd
Kemeny St
Aspdin Dr
Vitullo Ave
Edison Ave
Muari St
Strower Ave
Roebuck Rd
Berners Rd
Schneider Ave
Babbage Drive
Cdhner Ave
Traeger Rd
PLUMBERS SKYWAY
Lee Rd
Moog St
Hardtack Ave
Argus St
Niblick St
Fulcrum Ave
Honkers
Ivy Rd
Tinderbox Ave
Anvil Ave
Phalanx Rd
Emery St
Barsa Ave
Latchkey Ave
Mandrel Rd
Plumbbob Ave
Grommet St
Toggle Ave
Red Wing Ave
Nougat St
Praetorian Ave
Grenadier St
Alderney State Correctional Facility
Trinity Rd
Muskteer Ave
NORTHWOOD HEIGHTS BRIDGE
Grummer Road
Frankfort Ave
Vespucci Circus
Walnut Way
E6
Xenotime St
E8
Ivy Drive North
Wardite St
Vauxite
E7
Exeter Ave
Denver Ave
Astoria
Bismarck Ave
San Juan Road
Galveston Ave
Hickey Bridge
Topaz St
Union Drive West
Silicon St
Ruby St
Ivy Drive South
Quartz St
Quartz Street
Frankfort Ave
Columbus Ave
Superstar Cafe
E9
Pyrite St
Albany Ave
Union Drive East (Freeway)
Obsidian St
MIDDLE PARK
BOOTH TUNNEL
Randolf Art Center
Nickel St
Manganese St
West Way
Hell Gate
Lorimar St
CC (Civilization Committee)
Burlesque
Kunzite St
Star Junction
WEST RIVER
Jade St
Split Sides
Memory Lanes
Iron St
Grand Easton Terminal
Hematite St
E10
Rotterdam Tower
Garnet St
Feldspar St
Drusilla's
Castle Drive
Emerald St
Luddite Row
Liberty Ln
Diamond St
Civic Citadel
Barium St
Amethyst St
Borlock Rd
Privateer Road (Under Freeway)
South Parkway
Flatfish Place
E11
E12
Statue of Happiness
E13
HAPPINESS ISLAND
CASTLE TUNNEL

LIBERTY CITY ŞEHİR HARİTASI



OYUNBOZAN

ZAMANIM DEĞERLİ DİYENLERE FAST-FOOD TARZI HİLELER



PC

GRAND THEFT AUTO 4

Oyun esnasında herhangi bir anda Niko'nun telefonuna aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.
Sağlık, armor ve cephaneyi yeniler: **482-555-0100**
Bir demet silah: **486-555-0100**
Aranıyor seviyesini düşürür: **267-555-0100**
Aranıyor seviyesini arttırır: **267-555-0150**
Havayı değiştirir: **468-555-0100**
Annihilator yaratır: **359-555-0100**
Jetmax yaratır: **938-555-0100**
Sanchez yaratır: **625-555-0150**
Comet yaratır: **227-555-0175**
SuperGT yaratır: **227-555-0168**

PRINCE OF PERSIA

Assassins Creed Altair görünümü: Skin Manager'den şifre olarak 13372805 yazın.
Sands of Time'dan Prince ve Farah görünümü için Skin Manager'den şifre olarak 525858542 numarasını girin.
Prototip Prince ve Elika görünümü için son devi yendikten sona 1001 ışık tohumu toplayın.

FALLOUT 3

Konsolu ~ işaretiyle açın ve hileleri girin.
Player.setlevel # : Seviyeniz #'e gelir.
Modpca (s.p.e.c.i.a.l) # : Seçilmiş yeteneği # kadar yukarı taşır.
tgm: God mod.
Tcl: Duvarlardan geçebilirsiniz.
Player.setav <S.P.E.C.I.A.L.> # : Seçilen özelliği 1-10 arası bir sayıya ayarlar.
Player.setav <SKILL> # : Skill'leri en fazla 100'e kadar çıkarır.
Player.additem 0000000F "XXX" : XXX yerine yazdığınız sayı kadar paranız olur.
Addspecialpoints # : Special puan ekler.
getXPfornextlevel : Bir sonraki seviyeye geçmek için ne kadar daha XP gerekir, onu gösterir.
Advlevel : Bir seviyede ustalaşır.
Kill : Console modundayken seçtiğiniz düşmanı otomatik öldürür.
Showracemenu: Karakter yaratma ekranını açar.
DisableAllMines: Tüm mayınları etkisizleştirir.
GetQuestComplete/GetQC : Tüm görev item'larını verir.
Tcai: Yapay zekayı durdurur.

FAR CRY 2

Oyuna **–DEVMODE** satırıyla başlayınız. Böylece aşağıdaki tuşlara bastığınızda hileler aktif hale gelecek.
Yenilmezlik : Backspace
Tüm silahlar: P
999 cephane: O
Duvarlardan geçer: F4
Hızı yükseltir: +
Hızı düşürür: -
Eski hıza geri döner: F5

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve ***devmap <harita adı>*** yazın yazın. İlgili haritada, konsolu açarak hileleri girebilirsiniz.
Harita adları:
Semper Fi:**mak** , Little Resistance:**pel1**, Hard Landing:**pel2**, Vendetta:**sniper**, Their Land,Their Blood:**see1** , Burn Em Out:**pel1a**, Relentless:**pel1b**, Blood&Iron:**see2**, Ring of Steel:**ber1**, Eviction:**ber2**, Black Cats:**pby_fly**, Blowtorch and Corkscrew:**oki2**, Breaking Point:**oki3**, Heart of the Reich:**ber3**, Downfall: **ber3**b, Nacht der untoten: **nazi_zombie_prototype**
God: Ölümsüzlük modu.
Give all : Tüm silahları verir.
Noclip: Duvarlardan geçer.
Notarget: Yapay zekâyı kapatır.
Sf_use_ignoreammo 1: Sınırsız sağlık.
Sf_use_chaplin 1 : Sessiz film modu
Sf_use_bw 1 : Siyah beyaz modu.
Veteran mod için: Level 32'ye ulaşmalısınız.
Zombi modu: Campaign modu başarıyla tamamlayın.

PS3

SILENT HILL: HOMECOMING

Kodu "Press Start" ekranında girmelisiniz.
Alex'in genç halindeki kostümünü açar: **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire.**
Good ending: Alex'in babasını affetmeli, annesini öldürürken merhamet göstermelisiniz.
Hospital ending: Babasını affedin ve annesini öldürmeyin.
Drowning ending: Babasını affetmeyin ve annesine merhamet gösterin.
Bogeyman ending: Babasını affetmeyin, annesine merhamet göstermeyin ve Wheeler'ı kurtarmayın.
UFO ending: Babasını affetmeyin, annesine merhamet göstermeyin ama Wheeler'ı kurtarın.
*Her sonu gördüğünüzde başka bir kostüm açılacaktır.
Dairesel testere: Oyunu bir kez bitirip ikincisine başladığınızda Sheperd'ların garajında bu silahı bulabilirsiniz.
Lazer silahı: UFO ending'i gördükten sonraki oyununuzda Joshua'nın odasındaki kilitli kutudan alabilirsiniz.
Not: Oyunun Xbox360 versiyonu için de geçerlidir.

NBA 2K9

Features'tan Codes ekranına gidin ve kodları girin.
2K spor takımı: **2ksports**
ABA topu: **payrespect**
NBA Development takımı: **nba2k**
Superstar takımı: **Ilmohffaae**
Visual Concepts takımı: **vcteam**



PLAYSTATION HOME (ENCHARTED)
Uncharted odasında 3 oda bulunuyor. İşte kodları.
Aşağı kattaki kapı: İlk önce **1024** sonra da **1577 383**
Yukarı kat sol kapı: **41675**
Yukarı kat sağ kapı: **24312**

SUPER STREET FIGTER II TURBO HD REMIX
Classic Mode'da (Arcade) karakterlerin klasik versiyonlarını açmak için, karakter seçme ekranında karakteri seçtikten hemen sonra, hızlıca, aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girmelisiniz.
Balrog: Sağ, Sol, Sol, Sağ.
Blanka: Sol, Sağ, Sağ, Sağ
Cammy: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı
Chun-Li: Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı.
Dee Jay: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı
Dhalsim: Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı
E.Honda: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Fei Long: Sol, Sol, Sağ, Sağ
Guile: Yukarı, Aşağı, Aşağı, Aşağı
Ken: Sol, Sol, Sol, Sağ
M.Bison: Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı
Ryu: Sağ, Sağ, Sağ, Sol
Sagat: Yukarı, Aşağı, Aşağı, Aşağı
T.Hawk: Sağ, Sağ, Sol, Sol
Vega: Sol, Sağ, Sağ, Sol
Zangief: Sol, Sağ, Sağ, Sağ
Not: Hileler oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

XBOX360

NEED FOR SPEED UNDERCOVER
Oyun içinden girilen (sol taraftaki) hile bölümüne aşağıdaki hileleri aynen girmelisiniz.
10000$: **$EDSOC**
15000$: **S1D3K1CK**
Lotus Elise: **-KJ3=E**
Nissan 240SX: **?P:COL**
Volswagen R32: **!2ODBJ:**
BMW M3 E92: **)B7@B**
Chevrolet Camaro Concept: **citwoxq53f**
For Mustang GT: **i3kxodepfc**
Porsche 911: **>8P:I;**
NOT: İpuçları oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

GUITAR HERO: WORLD TOUR
Aşağıdaki doğru renkli tuşlara, oyunun ana menüsünde sırayla basmanız gerekiyor.
Yellow: Sarı - Green:Yeşil
Red:Kırmızı - Blue:Mavi
AT&T Park (mekan): Yellow, Green, Red, Red, Green, Blue, Red, Yellow
Aaron (karakter): Blue, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Green
Otomatik Kick Drum: Yellow, Green, Red, Blue, Blue, Blue, Blue, Red
Farklı alev renkleri: Green, Red, Green, Blue, Red, Red, Yellow, Blue
Farklı yıldız renkleri: Red, Red, Yellow, Red, Blue, Red, Red, Blue
European Kid (karakter): Blue, Red, Blue, Blue, Yellow, Yellow, Yellow, Green
Hyperspeed modu: Green, Blue, Red, Yellow, Yellow, Red, Green, Green
Görünmez karakterler: Green, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Blue, Blue, Green
Performance modu: Yellow, Yellow, Blue, Red, Blue, Green, Red, Red
Rina (karakter): Blue, Red, Green, Green, Yellow, Yellow, Yellow, Green
Tüm parçaları açar (Quick Play için): Blue, Blue, Red, Green, Green, Blue, Blue, Yellow
Dream Theater'ın Pull Me Under adlı parçasını açmak için Career modunu her hangi bir zorluk seviyesinde her hangi bir enstrümanla bitirmelisiniz.
NOT:Hileler oyunun PS3 ve PS2 versiyonu için de geçerlidir.

PSP

MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
Para hilesi için kod olarak **gotcash** yazmalısınız.
Tüm araçlar açılır: **sweetrides**
Tüm ödül araçlar açılır: **coolrides**
08 S302 Extreme aracı açılır: Garajda **Yukarı, Aşağı, L, R, Üçgen, Üçgen** tuşlarına basınız.

Wii

ROCKBAND 2
Ana menüden Extras'a oradan da Modify Game kısmına girip hileleri giriniz.
Yellow: Sarı - Blue: Mavi,
Orange: Turuncu - Red: Kırmızı
Notaları algılama hassaslığı artar: Yellow, Blue, Orange, Yellow, Blue, Orange, Yellow, Blue, Orange
Sadece yeni arenalarda oynar: Red, Red, Red, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow
Notalar gözükmez: Blue, Blue, Red, Red, Yellow, Yellow, Blue, Blue
Stage modu: Blue, Yellow, Red, Blue, Yellow, Red, Blue, Yellow, Red
Tüm parçaları açar: Red, Yellow, Blue, Red, Red, Blue, Blue, Red, Yellow, Blue
Tüm arenaları açar: Blue, Orange, Orange, Blue, Yellow, Blue, Orange, Orange, Blue, Yellow

Wii MUSIC
Kostümleri açmak için: *Start Playing?* Ekranı geldiğinde aşağıdaki tuşlara hemen basınız.
Wii Music t-shirt'ü: Sağa basılı tutun ve Start'a basın.
Karate: B ile Aşağı basılı tutun ve Start'a basın.
Kedi: Sola basılı tutun ve Start'a basın.
Ponpon kız: B ile sola basılı tutun ve Start'a basın.
DJ: B ile sağa basılı tutun ve Start'a basılı tutun.
Köpek: Aşağı basılı tutun ve Start'a basın.
Hip hop: B ile yukarıya basılı tutun ve Start'a basılı tutun.
Takım elbise: Yukarıya ve Start'a basılı tutun.

Beyin çipi geliyor mu?



Ev orkestrası Wii Music

MOBİMAG



iMob.
iPHONE 3G
ÖZEL BÖLÜM

TEST

NOKIA N85
NOKIA 6220 CLASSIC
APPLE iPOD NANO
APPLE iPOD TOUCH
CANON EOS 1000D
ASUS U2E
LG KF 510

BlackBerry Bold
Nokia E71
HTC Touch Pro
Samsung i780

DOSYA:
15 MÜZİK ÇALAR



YENİ:
NOKIA N97

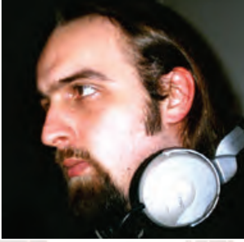


İŞİN 4 DEVİ

MOBİL OFİS UZMANI 4 CEP TELEFONU KARŞI KARŞIYA

OCAK SAYISI BAYİLERDE!

ORGANİZE SANAYİ



ATÖLYENİN YENİ EĞLENCESİ

Sanayide bir durgunluk, bir sessizlik. Kardeşim tutun bir işin ucundan da, toplayın şu İngiliz anahtarlarını masanın üstünden, yerine asın. Bir temizleyin ortalığı. Kasalar açık yatıyor ortalıkta. Darmadağın her yer, bu ne hal yahu! Herkes tutturmuş bir Niko Bellic.

Neyse aldım çayımı ince bellide, açtım pencereyi. Mis gibi kar havası dışarıda. Bir yağsa da, beyaz beyaz şeker gibi… Baktım kimsenin el atacağı yok, ben toparlayayım dedim dükkânı ufaktan. Organize Sanayi miyiz, dağınık muhabbet yuvası mı belli değil. Bak çırak bilgisayarını da açık bırakmış. Kapatayım derken, baktım içeride bir adam. Niko Bellic. Kimse görmeden bir bakayım dedim, nedir, necidir, zanaat bilir mi? Sabahı etmişim başında. Çay soğumuş, kar da yağmadı. Dükkân da darmadağın hâla. Hadi iş başına. İş güç bekler. Yılbaşı temizliği bekler. 2009'a şöyle temiz temiz, düzenli bir şekilde girelim. Yeni yıla nasıl girersen öyle geçer derler. Liberty'ye taşınmak zorunda kalmayalım şimdi durduk yerde. Pis mekândır diyorlar gerçi ama ben de Niko'nun yalancısıyım.

Kriz değil ama Niko vurdu Sanayi'yi bu ay. Neyse onun da canı sağ olsun. Sizlerin de yeni yılı kutlu olsun sevgili oyungezerler.

KAAN ALKIN



Organize Sanayi Üretim Alanları

Logitech G13'le Oyunlar Kontrol Altında



KLAVYE-FARE YETMEDİĞİNDE…

Logitech geçtiğimiz günlerde (siz bu haberi okurken hepten geçmiş olacak hatta) yeni oyun klavyesi G13'ü tanıttı ve piyasaya sürdü. Daha önce firmaların benzer çözümler üretmeye çalıştığını görmüştük. Bakalım G13 işi kıvırabilecek mi? 25 programlanabilir tuş, programlanabilir analog kol, 160x43piksel LCD ekran, kişiselleştirilebilir tuş profilleri ve ayarlarınızı yanınızda taşımaya izin veren belleğiyle oyun zevkimizi katlamak için yola çıkan G13'ün hayatımızı nasıl değiştireceğiniz Organize Sanayi'ye teşrif ettiği gün göreceğiz.

Amd'de taze kan

NVIDIA EN ÖNEMLİ ÜRETİCİ İŞ ORTAKLARINDAN BİRİNİ AMD'YE KAPTIRDI

1989 yılında kurulan XFX firması dünyanın önde gelen anakart ve ekran kartı üreticilerinden biri. Uzun süredir sadece Nvidia'yla iş ortaklığı olan üretici firma, geçtiğimiz günlerde AMD'yle teknoloji ortaklıklarını resmi olarak duyurdu. Nvidia ürünlerini de üretmeye devam edecek olan firmanın AMD ortaklığı haliyle Nvidia cephesinde pek hoş karşılanmadı. XFX imzalı Radeon HD 4000 serisi ürünler yılbaşından sonra piyasadaki yerlerini almaya başlayacaklar.

Kimsenin beklemediği bu haber, AMD tarafını mutlu ederken, en sıkı partnerini rakibiyle paylaşmak zorunda kalan Nvidia'da hüzün sellerine yol açtı. Biz kullanıcılar içinse güzel bir haber bu. Sonuçta XFX'in yüksek kalite ve hızdaki ekran kartlarından almak istersek hangi modeli seçeceğimiz konusunda bir sınır olmayacak, gün olur da bu ürünler ülkemize gelirse tabii. XFX'in Nvidia'yı küstürmek pahasına AMD'yle bir ortaklığa girişmesinin sebebi, Nvidia ürünlerinin düşük kâr oranları, her sınıftan ürünü bulunmaması ve kullanıcıların son zamanlarda ATI ürünlerine gösterdiği ilgi olabilir mi acaba? Olur, olur. Nvidia bir numaralı teknoloji ortağını paylaşmak durumunda kaldıysa bir şeyler ters gidiyor olmalı.





OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
ANAKART:	Asus Formula Maximus Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr















Asus EeeBox



ANNE BAK YILBAŞI HEDİYEN! –KAAN ALKIN

Biraz meslekten biraz kişisel zevklerden dolayı yaşam alanımın büyük bir kısmı bilgisayarlarla ve elektronik cihazlarla dolu. Kendi evimde tek bir odayı elektronik aletlerden arındırdım. Geri kalan odalarsa ağzına kadar dolu hâlâ. Ama ailenizle yaşıyorsanız, yeni çağın teknolojileri odanızın sınırlarını aşıp evde özgürce dolanmakta zorlanıyor olabilir. Asus Essentio'dan sonra EeeBox da sınırlarımızı genişletmek için hepimize bir şans daha tanıyor. "Eee" ürün yelpazesini genişletmek isteyen Asus, mini dizüstülerden sonra mini PC'lere de el atıyor. İnsan, hemen hemen bir ajanda boyutlarında olan EeeBox'ın bir bilgisayar kasası olduğuna inanmakta zorlanabiliyor. Canavar PC'nizin yerini tutmak gibi bir endişesi olmayan EeeBox'ın belli başlı görevleri var. Bu görevlerin ilki şık ve kibar olmak. Ürünün kutusundan metalik oval bir ayak ve monitör montaj kiti çıkıyor. Ürünü masaüstünde ya da monitöre monte ederek kullanabiliyoruz.

Ürünün ne kutusu ne de dış görünümü becerileriyle ilgili yeterince bilgi veriyor. EeeBox'ın arka panelinde wireless anten girişi, güç bağlantı noktası, DVI girişi, iki adet USB bağlantı noktası ve bir adet ses girişi yukarıdan aşağıya doğru yerleştirilmiş. Ön panelse ince bir kapakla güzelce kamufle edilmiş. Bu kapağın arkasında mavi led aydınlatmalı güç düğmesi, SD kart okuyucu, iki adet USB ve kulaklık-mikrofon çıkışları yer alıyor. Ürünün bize gelen siyah modelinin yanında farklı renk seçenekleri de mevcut. Mecburiyetten eklenmiş olsa da genel görünümü bozan tek şey yan kısmına yapıştırılmış model, seri numarası, Windows anahtarı çıkartmaları olmuş.

Intel'in Atom işlemcisini daha önce pek kurcalama şansı bulamamıştım. Bu yüzden tam olarak nasıl bir performans beklemem gerektiğini bilmiyordum. Klavye, fare ve 22" Samsung SyncMaster 226CW monitörümü sisteme bağladım. Enerji ihtiyacını güç kaynağı yerine bir adaptörle giderdiğimizi de unutmadan ekleyelim. Sistemi çalıştırdığımda önce Asus Express Gate beni karşıladı. Hemen ardından da Windows XP'nin hoş geldiniz ekranı beliriverdi. Windows'un bu kadar hızlı açılması Express Gate'i bir hayli gereksiz kıldı. Sistem masaüstü uygulamalarını sorunsuzca ve takılmadan çalıştırdığını görünce önce arka planda müzik açıp ardından internet gezintime başladım. Diğer yandan sisteme kurulu olarak gelen StarOffice uygulamalarını tek tek çalıştırmaya başladım. Bu yükü de sorunsuzca kaldıran sisteme son eziyetimi film arşivimle gerçekleştirdim. DivX ve DVD filmleri sorunsuzca izlerken bir yandan internet turuma devam ettim. Sıra 720p ve 1080p HD filmlere geldiğimde EeeBox ufaktan su kaynatmaya başladı. Ürünün multimedya becerilerinin üst sınırını da böylece keşfetmiş olduk.

Ofis uygulamalarını rahat rahat kullanabileceğiniz, internet ihtiyacınızı giderebileceğiniz ve oyun zevkinizi ufaktan tatmin edebileceğiniz, fazlalıklarından kurtulup dizimizden masanın üstüne tırmanmış, ayakları üstünde duran çok şık bir sistem olmuş EeeBox. Evin multimedya merkezi olarak kullanmamız zor ama diğer yandan annenizi kandırıp evin istediğiniz köşesine yerleştirebileceğiniz, fiyat performans oranı da oldukça yüksek bir ürün. Kendi bilgisayarının hem kasasının hem kablosunun tuttuğu yerden sürekli şikayet eden anneme bir yılbaşı sürprizi yapsam mı acaba?

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Şık, basit, kullanışlı
Eksiler: Multimedya yönü pek kuvvetli değil
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 399$ + KDV

TEKNİK ÖZELLİKLER

Model	Eee Box B202
İşletim Sistemi	Windows XP Home Edition
İşlemci	Intel Atom N270
Bellek	1GB
Sabit Disk	80GB 2.5"
Okuyucu	SD/SCHC/MS/MS Pro Kart okuyucu
Wireless	Wi-Fi 802.11b/g/n
USB	4x
Ethernet	Gigabit LAN
Boyutlar	223x178x26mm

İngiliz Donanmasına Windows XP Dopingi



ALLAH MAVİ EKRANDAN KORUSUN

İngiliz Donanması nükleer denizaltılarında modifiye edilmiş Windows XP işletim sistemlerini kurmaya ve kullanmaya başlıyor. Windows XP işletim sistemini tercih etme sebepleriyse sistemin hem kolay bulunur hem de ucuz olması. İngiliz vergi mükelleflerinin önümüzdeki 10 yıl içinde 32milyon dolarını kurtaran projede dua edelim de mavi ekranla karşılaşmasınlar.







A4 Tech

X7 XL-740K Oscar Laser Mouse

FARE KOSTÜMLÜ FİYAT PERFORMANS CANAVARI –KAAN ALKIN

Ofiste yine esmeye başlayan A4 Tech rüzgârın siz de hissetmişsinizdir. Fiyat performans anlayışını yeniden tanımlayan X7 serisi ürünler Organize Sanayi ziyaretini sürdürüyor. Elbette bu durum insanın biraz da sinirini bozuyor. İki kat pahalı bir ürünle aynı kalite ve özelliklerin üstüne bir de ekstralar eklenince, "madem oluyordu, neden daha önce yapmadı birileri" demekten alamıyor insan kendini.

Geçen ay X7 serisinden XL-755K'yı incelemiş, çok beğenmiştik. Farenin kendisi kadar yanında gelen yazılıma hayranlığımızı da dile getirmiştik. Ancak yolda kaybolan görseller yazılımı sizinle paylaşmamıza engel olmuştu. A4 Tech'e bana bu şansı tekrar tanıdığı için müteşekkirim. Önce yeni faremizin özelliklerine bakalım, sonra yazılıma kısaca değineceğiz tekrar.

SADE GÜZELDİR

XL-740K sade bir tasarıma sahip. Ürünü ilk gördüğümde bana Razer tasarımlarını çağrıştırdığını kabul etmeliyim. Kullanmaya başladığımda A4 Tech'lere özgü o tok hissiyat bu düşüncemi tamamen değiştirdi. Standart sayılabilecek bir tasarım üzerinde ince değişiklikler yaparak kavraması kolay ve yüksek performanslı bir ürün çıkartılmış ortaya. Farenin sol yanına yerleştirilen pürüzlü bölüm elinizi rahatsız etmeden başparmağınızın kaymadan rahatça fareyi kavramasına imkan tanıyor. Elinizin sağ tarafı da fareye aynı güçle temas ediyor. Bunu, farenin sırtını simetrik değil de sağa doğru biraz daha açılı yaparak başarmışlar. Avucumun tamamen üstüne oturduğu nadir ürünlerden X-740K. Sol yanda yer alan tuşlardan biri tırtıklı bir yapıya sahip, diğeriyse düz. Böylece birbirine yakın tuşları parmağınızla hissedip yanlış tuşa basmanız engellenmiş. XL-755K'da sol tuşun sol uç köşesine yerleştirilen ekstra mini tuş, XL-740-K'da ortaya, tekerleğin hemen sol ön kısmına yerleştirilmiş. Böyleyken erişimi çok daha kolay. Tekerleğin hemen arkasında, led aydınlatmalı ve DPI değiştirmemize yarayan tuş takımının son üyesi olarak karşımıza çıkıyor. 100-3600DPI arasında, 6 kademede geçiş yapabiliyoruz. Renkli ledler hangi ayarda olduğumuzu gösterirken bu özelliği kullanabilmek için sürücüye ihtiyacımız yok.

Ürünün üst yüzeyi hafif pütürlü ve siyah-kırmızı desenli, elleri terletmeyen bir malzemeyle kaplanmış. Ayrıca elimizin kaymasını da önlüyor. Ancak işimiz daha bitmediği için biz elimizi ürünün kurulum CD'sine doğru kaydırıyoruz ve geçen ay kaldığımız yerden alkışlamaya devam ediyoruz.

Fareyle gelen yazılım, en iyi makro programlarının bile eline su dökemeyeceği cinsten. Her türlü klavye ve fare makronuzu arabirimden basitçe hazırlayarak farenin tuşlarına atayabiliyorsunuz. Makroları yazabilmek için kod bilmenize de gerek yok. Grafik arabirimi kullanarak her türlü ihtiyacınızı giderebilirsiniz. Hazırladığınız makrolar ve ayarlar faremiz üzerinde ki 16K'lık bellekte saklandığından sürücü ve yazılım endişesi olmaksızın her yer de kullanabiliyorsunuz.

FİYATI KADAR HAFİFLEYEBİLEN FARE

Farenin altını çevirip bakarsanız, çevir aç ibaresi bulunan kapakçığı göreceksiniz. Bu kapağın altında 7 adet kurşun parça bulunuyor. Farenizin ağırlığını da dilediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. A4 Tech X/ serisi akla gelen her türlü özelliği ve teknolojiyi ürünlerinde toplamaya ve olabilecek en yüksek fiyat performans oranıyla piyasaya sunmaya devam ediyor. Henüz bir X7'niz yoksa üzülmeyin. Asla geç kalmış sayılmazsınız.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Ergonomik, Makro yazılımı
Eksiler: Yok
Üretim: A4 Tech www.X7.cn
İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Fiyatı: 29$ + KDV



Sapphire Radeon

HD 4850x2 2GB GDDR5

ABİSİNİ DÖVEN KARDEŞ - KAAN ALKIN

Bir süredir bekliyordum bu ürünü. Sapphire Radeon HD 4870x2'nin başarısı üzerine ATI'dan daha ne güzellikler gelecek diye meraktaydım. Sapphire Radeon HD 4850x2 sonunda bizim atölyenin kapısını çaldı. Şükür kavuşturana, geç otur hele.

Bir heyecan kutuya saldırıp kartı ambalajından çıkartınca, "bu işte bir terslik olmalı" diye geçirdim içimden. Kartı monte etmek için HD 4870x2'yi sökerken tersliğin ne olduğunu gördüm. Aslında ortada kötü bir durum yoktu. Sadece Radeon HD 4850x2 ağabeyinden 1,5 santim daha uzundu. Ürünü kasaya sığdırabilmek için PCI-E yuvaları hizasında kalan sabit disklerimden birini bir iki slot aşağıya kaydırmam gerekti. Bunu da halledip 1x6, 1x8 pin güç bağlantılarını da yaptıktan sonra direk sürücü kurulumuna giriştim.

İkinci terslik de burada çıktı. Ürün ATI Catalyst sürücüleriyle düzgün bir şekilde çalışmayı reddetti. Ürünün kutusundan çıkan Sapphire sürücülerini kurmak durumunda kaldım. 8.10 Catalyst versiyonu olan sürücülerle ürün sorunsuzca çalıştı. Sapphire ana sayfasında (www.sapphiretech.com) 8.12 sürümü yayınlanınca sürücülerimi buradan tekrar güncelledim ve testlere giriştim.

Sapphire Radeon HD 4850x2, ağabeyi HD 4870x2'den ortalama %20 daha düşük bir performans sergilerken Toxic 4870'ten %30, 4830'dan ise %40 daha yüksek performans sergiledi. Test oyunlarını kabul edilebilir saniye kare oranlarında rahatlıkla çalıştırırken ATI 4000 serisi en hızlı ikinci ekran kartı olarak listemizde yerini aldı.

Testler sırasında bir ısınma problemiyle karşılaşmadık. Ürünün Radeon HD 4870x2 kadar ısınmadığını da söyleyebilirim. Radeon HD 4850x2 üstünde, ağabeyinin aksine çift fanlı bir soğutma çözümüne gidilmiş. Ürünün üstünde 4 adet DVI çıkışı bulunuyor ve arka panelde ısıyı dışarı atmak için bir ızgara yok. Bu yüzden ekran kartından uzaklaştırılan sıcak havayı dışarı atma işi kasa içindeki hava akımına kalıyor. Kartın üzerinde tek parça bir soğutucu yerine soğutucular bloklar halinde kullanılmış. İşlemciler üzerinde ve işlemciler arasında köprü görevi gören çipin üstüne ayrı ayrı soğutucular yerleştirilmiş. Ürün kendini soğutmayı başarırken kasanızda bir giriş bir de çıkış fanı kullanarak havı akımını düzenlemiyorsanız genel sistem ısısını olumsuz yönde etkileyebilecek bir durum söz konusu burada.

KAÇ MONİTÖR LÂZIM?

Performans konusunda ağabeyinin sadece bir adım gerisinden gelen Radeon HD 4850x2'nin fiyat konusunda ağabeyinden bir hayli geride olması oldukça iyi. Ürünü cazip kılabilecek özelliği 4 adet DVI çıkışı olabilir. Birden fazla monitör sahibi olan kullanıcılar için CrossfireX ve SLI sistemlere göre avantajlı bir çözüm sunduğunu söyleyebiliriz. Her durumda ATI'ın hız yarışı liderliğinde üst sınıf kartlar arasında sadece ilk sıraya değil tüm sınıfa oynadığının göstergesi.

MODEL	SAPPHIRE RADEON HD 4850X2
GPU Hızı	625MHz
Bellek Hızı	1986MHz
Bellek	2GB GDDR3
Bellek Arabirimi	2x256bit
Bağlantı Noktaları	4xDVI 1x S-Video, 1xHD(adaptörle)

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Yüksek performans, 4 DVI çıkışı
Eksiler: Kart çok büyük
Üretim: Sapphire www.sapphiretech.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 449$ + KDV

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	SAPPHIRE RADEON HD 4850x2	SAPPHIRE RADEON HD 4870x2	SAPPHIRE TOXIC HD 4870	SAPPHIRE RADEON HD 4830
Farcry 2	1280x1024	49.98	-	-	20.82
	1680x1050	46.92	-	-	18.56
Crysis Warhead	1280x1024	30.77	-	25.82	14.7
	1680x1050	25.03	-	10.02	10.92
Company of Heroes	1280x1024	57.5	57.7	53.8	45.6
	1680x1050	56.6	57.3	50.1	38.1
World in Conflict	1280x1024	37	-	39	34
	1680x1050	37	-	35	31
Unreal Tournament 3	1280x1024	135.14	158.56	104.87	60.99
	1680x1050	114.07	135.6	80.74	48.43
3DMark Vantage	GPU	H7612	H9487	H5576	H3073

Nokia N85'le N-Gage Hasreti Sona Eriyor



N85, Nokia'nın geçen sene bir anlamda N-Gage'in mirasçısı olarak tanıttığı N81'in bir üst versiyonu. N95 ve N81'in tasarımını takip ederken daha yuvarlak hatlarla karşımıza çıkan N85 bu ürünlere nazaran biraz daha uzun. Ön bölümünde çağrı, multimedya ve menü tuşlarına yer verilmiş. Numara tuşları sürgülü kapağın altına saklanmış. Kapağı diğer tarafa sürerseniz medya oynatma ve oyun tuşları ortaya çıkıyor. Symbian OS 9.3 işletim sistemi ve S60 v3.2 kullanıcı arayüzünü kullanan telefonun 2.6 inç OLED ekranı 320x240pikesel çözünürlüğe sahip. N85, ortam ışığını kontrol ederek daha konforlu ve keyifli bir kullanım sunuyor. Multimedya ve oyunlar için tasarlanan ürünün ekranı güçlü olsa da bu amaçlar için halen biraz ufak. 5 megapiksel kamerası, çift led flaşı ve otomatik netleme yeteneğiyle kaliteli resimler alabiliyorsunuz. Ayrıca DVD kalitesinde video çekimi de yapabiliyor. N85 genel olarak N81'den iyi olsa da 8GB hafıza yerine sadece MicroSD slotuna sahip. Ancak 8GB bir MicroSD kart takarsanız bu eksiğini de kapatıyor.



Logitech MX5500 Revolution

KLAVYEYLE FARENİN ARASINA KİMSE GİREMEZ -KAAN ALKIN

Klavye fare ikilisini yerinden etmek için yola çıkan bir sürü firma ve birçok kontrol sistemi-cihazı gördük. Hiçbiri amacına ulaşamadı. MX5500 gibi setler üretilmeye devam edildiği sürece de en azından "düşünce kontrolü" yüzde yüz gerçekleşene kadar oldukça zor görünüyor.

Organize Sanayi'yi en çok ziyaret eden ürünler arasında yer alan klavye ve fareler arasında seçim yapmak her geçen gün biraz daha zorlu hale geliyor. Özellikle A4 Tech'in oyunculara yönelik inanılmaz fiyat performans oranlarına sahip ürünlerinden sonra başka ürünlere yönelmek oldukça güç. Diğer yandan Logitech klavye fare çözümlerini yıllardır beğenerek kullanıyoruz. Kendisi G serisi ürünleriyle yıl içinde şahsımı biraz üzmüş olsa da (koca elliyim, kullanamıyorum yeni klavyeleri rahat) MX5500'ü Sanayi'ye göndererek haddimi bildiriyor.

Böyle ikili setlerin genellikle parlayan bir yıldızı olur. Ya süper klavye yanında dandik bir fare ya da süper bir fare yanında standart bir klavye çıkar karşımıza. MX5500'deyse durum oldukça farklı. Ambalajdan bir değil iki parlayan yıldız çıkıyor.

ÖNCE KLAVYE

Logitech'in G11'ine yakın hatlara sahip bir klavye çıkıyor kutudan. G11'den macro tuşlarını ve LCD ekranı çevresine yerleştirilmiş multimedya tuşlarını çıkartırsanız MX5500'ü gözünüzün önünde rahatlıkla canlandırabilirsiniz. Logitech G11'de kullandığı yuvarlak hatlara sahip tasarımı aynen korumuş yeni ürününde de. Klavyenin sol yanında macro tuşlarından açılan boşluğa multimedya tuşları yerleştirilmiş. Ayrıca Windows Vista'yla hayatımıza giren zoom ve benzeri kısayol tuşları da burada yer alıyor.

F tuşlarının boyutu alıştığımız klavyelere göre bir hayli ufak. Hatta standart bir klavye tuşunun yarısı kadar. İlk bakışta kullanımının zor olacağını düşünüyorsunuz ama kısa sürede rahatlığına alışıyor ve hiç yabancılık çekmeden kullanabiliyorsunuz. Eksilen macro tuşlarının açığını F tuşlarına ekstra fonksiyonlar ekleyerek kapatıyor Logitech. Alt Gr ve Ctrl tuşları arasına yerleştirilen "FN" tuşuyla bu ekstra fonksiyonları da kullanabiliyoruz.

Numerik klavyenin üst kısmında hesap makinesi ve bilgisayarımız için bir güç düğmesi yer alıyor. Hesap makinesi Windows için bir kısayol değil. Düğmeye bastığınızda nümerik klavye ve LCD ekranı hesap makinesi olarak kullanabiliyorsunuz. Media Center, gadgets ve galeri kısayolları da nümerik klavyenin hemen altına yerleştirilmiş. Ürün üzerindeki LCD ekran G serisi ürünlerdeki kadar becerikli değil ve ışıklandırması yok. Sistem ısısı, tarih, saat, klavye üstündeki favoriler kısayollarına denk gelen tuşlar, e-posta gelen kutunuzun durumu gibi bilgileri görüntülüyor. Gerekli olmamakla birlikte ilginç bir diğer özelliği de klavye vuruşlarınızın hesabını tutuyor olması. İnceleme boyunca 42bin vuruş yapmışım mesela. Pil değiştirirken tüm pilleri bir kerede sökmezseniz sayım sıfırlanmadan devam edebiliyorsunuz.

SONRA FARE

Klavyemiz gibi faremiz de Bluetooth'la bağlanıyor sistemimize. Minik USB aparatı bağlantıyı sağladığı gibi Bluetooth hub görevi de görüyor. Bir yazılıma ihtiyaç duymadan iki ürünün de hemen her özelliğini kullanabiliyoruz. Kutudan çıkan fare en az klavye kadar göz alıcı. Kavraması oldukça rahat olan farenin sırrı sol kısmında, başparmağımızın oturduğu kısımda yer alan üçgen çıkıntıda yatıyor. Başparmağınızı alttan desteklerken farenin içeri doğru yaptığı açı parmağınıza rahatlıkla oturuyor ve güçlü bir kavrama sağlıyor. Standart sol tuşların haricinde başparmağınızın önünde bir tekerlek daha yer alıyor. İstediğiniz özelliği atayabildiğiniz tekerlek standart olarak açık programlar arasında geçiş yapmanıza imkân tanıyor (Document Flip). Farenin üzerinde asıl tekerleğin hemen arkasında ekstradan bir mini tuş daha bulunuyor. Buna da istediğiniz özelliği atamanız mümkün. Farenin bir artısı pilli olmaması. Kullanmadığınız zamanlarda şık kaidesine yerleştirerek şarj edebiliyorsunuz. Durduğu yerde şarjının azalması yüreğinizi burkuyorsa farenin altında yer alan açma kapma düğmesiyle aleti tamamen kapatabilirsiniz de. Oyunlarda gayet iyi performans veren ikili, favori fare klavyenizi saf dışı edebilecek her şeye sahip.

EN SONUNDA DA YILBAŞI ALIŞVERİŞİ

Ürünün beni en mutlu eden yanı G11'deki bir numaralı rahatsızlık kaynağım olan klavye örtüsünün gitmiş olması. Yerine herkesin rahatlıkla kullanabileceği bir örtü gelmiş. Ayrıca hiç ses çıkartmayan yumuşak tuşları da ofisten bir klavye takırtısını eksik etti. Fare hem hoş görünümü hem de rahat kullanımıyla gönlümü fethetti. Yeni yılda bana bir hediye almak isteyeniniz varsa ve bu iş için tam tamına 197$ + KDV ayırdıysanız lütfen çekinmeyin.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Ergonomik, basit, güzel

Eksiler: G11'in LCD'si bu üründe iyi dururdu.

Üretim: Logitech www.logitech.com.tr

İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr

Fiyatı: 197$ + KDV



AeroCool
T-Gun Pro

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

YÜKSEKTEN UÇAN BİLGİSAYAR KASASI –KAAN ALKIN

AeroCool'un kasalarında dünyanın en büyük yan panel fanını kullandığını biliyoruz. Kasım sayımızda bu yan paneli kullanan bir modeli incelemiştik. 400mm fan kasayı yerden kesmiş olacak ki firma ürünün yüksek irtifalarda seyredebilecek bir modelini yapmış. T-Gun neyin kısaltması sanıyordunuz? AeroCool Top Gun Pro karşınızda!

RacerPro'yu yarış otomobili şeklinde tasarlayan firma, TopGun filminde kullanılan bröveyi kasanın üstünde açma kapama ve reset tuşları olarak kullanarak havadar bir ürün yaratmış. Savaş uçaklarına gönderme yapan kasa en azından bu konuda bir parça başarıya ulaşmış. Ürün üstündeki LCD ekran uçak kokpitlerindeki göstergeleri anımsatıyor. Dokunmatik LCD ekran, kasa üzerindeki iki fanın hızı, iki ayrı noktadaki ısı ve sabit disklerimizin çalışma durumu hakkında bilgi veriyor. Yüksek ısı durumunda sesli ve görüntülü uyarı sistemi de bulunuyor.

Kasanın yan panelinin tasarımı RacerPro'yla aynı. 400mm dev fan zaten yan kapağın tamamını kaplıyor. Ön panelde T-Gun brövesi dışında kontrol tuşları bulunmuyor. 5.25" yuvaları (4 adet) siyah,



plastik, şık bir kapakla gizlenmiş. Ön panel ses ve USB bağlantı noktaları kasanın üst bölümüne taşınmış ve bir kapakla güvence altına alınmış. Bunların yanına bir de E-Sata bağlantı noktası yerleştirilmiş olması çok iyi. Ben şahsen kasanın üst kısmına yerleştirilen giriş çıkış panellerini pek kullanışlı bulmuyorum. Tabi bu çalışma ortamınızın yerleşimine göre değişecek bir durum.

Kasanın içini açtığımızda 5.25" ve 3.5" yuvaların vidasız montaja uygun olduğunu görüyoruz. Vida-tornavida ikilisine bulaşmamak her zaman bir artı. Disket sürücü için ayrılan yuvaları da sayarsak ürüne 7 sabit disk monte edebiliyorsunuz. Beşli sabit disk kafesi tek bir klipsle kasanın gövdesinden ayrılıyor ve kolay montaj imkânı sunuyor. Bağlantı noktalarında kullanılan lastik aparatlar sabit disklerin titreşimle zarar görmesini ve gürültü çıkartmasını engelliyor. Vidasız montaj sistemi PCI slotlarında da kullanılmış. Klipsler parçaları gayet sıkı bir şekilde tutuyor. Ancak ben işimi sağlama alıp ekran kartımı her halükarda vidalamayı tercih ediyorum.

Ürünün 460 x 210 x 490mm'lik ebatları, alıştığımız midi tower kasalardan biraz daha büyük. Kasanın içi oldukça geniş ve hareket alanımız bol. Montaj işlemleri de gayet kolay ve montaj sonrası kasa içinde olası bir kablo kalabalığına rağmen hava akımını sağlıklı bir şekilde sağlamak mümkün.

AeroCool T-Gun Pro geniş, konforlu ve kullanımı keyifli bir ürün olmuş. Çelik gövdesi ve dev fanı sayesinde genel sistem ısısını istediğimiz değerlerde tutabiliyoruz. Kendi fiyat aralığı için güçlü bir ürün. Güç kaynağı olmayan, çelik bir kasa almayı planlıyorsanız mutlaka AeroCool T-Gun Pro'ya ve firmanın diğer ürünlerine bir bakın derim. Benim açımdan ürünün daha doğrusu firmanın tek eksisi fazlaca yaratıcı ürün isimleri. Yoksa kasanın kendisine söylenebilecek tek bir kötü söz yok.





İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Şık, LCD ekranı hoş, Geniş
Eksiler: Yok
Üretim: AeroCool www.aerocool.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 149$ + KDV

High Power
650W Absolute

BÜTÇELERİ YÜZÜNDEN GÜCÜ TÜKENENLERE –KAAN ALKIN



Son dönemde incelediğimiz ekran kartlarının güç ihtiyaçlarına dikkat ediyorum da orta sınıfta yer alan ekran kartları en az 400W güç kaynağı kullanmamızı tavsiye ederken, orta üst sınıf arası geçiş kartları ve sonrasında 500W-650W güç kaynaklarının telaffuz edildiğini görüyorum.

HighPower Absolute serisinden 650W modeli işte tam bu aralığa hitap eden bir ürün. CrossfireX ve SLI çözümleri için uygun olan ürünümüz, bu ay incelemesine ve testlerine yer verdiğimiz Sapphire Radeon HD 4850x2'yi sorunsuzca çalıştırabiliyor. Yani üst seviye kartlarla ve sistemle başa çıkacak güce sahip.

Modüler kablolamaya sahip High Power 650W, kullanmadığınız kablolar için bir taşıma çantasını da ürünün kutusuna eklemiş. 6 SATA, 4 IDE ve 2 adet 6+2 pin ekran kartı bağlantı noktası ihtiyaçlarımızı karşılamak için gayet yeterli. Ürünün üstünde yer alan 135mm fanı sessiz ve ısıya göre otomatik devir ayarı yapabiliyor. Arka havalandırma ızgarası diğer High Power ürünlerinde olduğu gibi petek dokulu ve ısının kolaylıkla dışarı atılmasını sağlıyor.

High Power 650W, artan güç ihtiyacımızı karşılarken, enerji tasarrufu ve koruması sağlamaya devam ediyor. Alışveriş listenizde yeni bir güç kaynağı varsa bu ürünü es geçmeyin.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Güçlü ve çok sessiz
Eksiler: Yok
Üretim: Sirtec www.sirtec.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 125$ + KDV

Asus
EN9800GTX+ Dark Knight Top

BAŞIMIZA KARA ŞÖVALYE YAĞIYOR –KAAN ALKIN

Asus overclocklu ürünler yelpazesine bir yenisini daha ekledi. Dark Knight furyasından nasibini alan ürün, üst sınıf ekran kartları arasında kendine yer bulmaya çalışıyor.

Rakamlara baktığımızda Asus'on overclocklu ürünü Nvidia'nın referans tasarımından çok da önde görünmüyor. 738MHz işlemci, 2200MHz bellek, 1836MHz shader hızındaki referans GeForce 9800GTX+'e karşılık kara şövalye 775MHz işlemci, 2360MHz bellek ve 1950MHz shader hızlarıyla piyasaya sürülmüş.

Üründe kullanılan ilginç soğutucu ayrıca ürüne adını da veriyor. İşlemci üstüne gelen siyah soğutucu bloğu her iki yanında yer alan ve kendisinden yüksekte kalan soğutucu bloklarıyla birleştiriliyor. Ana soğutucu bloğundan çıkan 4 ısı borusu bu iki soğutucuyla birleşiyor. Kanat gibi duran bloklardan olsa gerek, uçan bir cisme benzeyen soğutma sistemi biraz hayal gücüyle yarasaya oradan da kara şövalyeye benzetilmiş herhalde.

Ana blok üzerinde yer alan fan asıl soğutma işlemini gerçekleştiriken, ısı boruları da ısıyı uzaklaştırarak fanın işini kolaylaştırıyor. Ürünün testler sırasında hemen hiç ısınmadığını söyleyebilirim. Ekstra bir soğutma çözümüne gitmeden son kullanıcının overclock yapması mümkün görünüyor.

İki PCI slotunu kaplayan kartın arka panelinin yarısı ızgaralara ayrılmış. Diğer kısmındaysa iki adet DVI ve bir adet S-Video çıkışı bulunuyor. Ayrıca adaptörle HDMI çıkışı da alınabiliyor. Güç ihtiyacını 2x6pin enerji bağlantısıyla gideren kart en az 400W bir güç kaynağına ihtiyaç duyuyor. Performansıyla bizi şaşırtan EN9800GTX+ DK TOP, Radeon HD 4870'e adeta kafa tutuyor. 3DMark Vantage ve Company of Heroes testlerinde %20 daha düşük bir performans sergileyen ürün, Unreal Tournament III ve World in Conflict testlerinde beraberliği yakalıyor. Crysis Warhead testimizde düşük çözünürlükte %20'lik fark değişmezken, yüksek çözünürlükte Radeon HD 4870'ten %35 daha iyi bir performans sergiliyor. Bu sonuçlar Dark Knight'ı Radeon HD 4870'ten daha iyi bir kart yapmıyor elbette. Ancak Nvidia'nın bu kulvarda halen söyleyecek bir iki sözü olduğunu gösteriyor. Fiyatlara baktığımızda 225$'lık fiyatına karşılık piyasada bu incelemeyi hazırlarken bulabildiğim en düşük Radeon HD 4870 fiyatı 239$'dı. Fiyat performans oranları birbirlerine çok yakın.

Asus'un overclocklu ürünü, Nvidia ekran kartlarını tercih eden kullanıcılar için yüksek fiyat performans oranı ve konforlu bir oyun deneyimi sunuyor. En önemlisi ATI'a hiçbir sınıfta tek başına olmadığını hatırlatıyor.

MODEL	SAPPHIRE RADEON HD 4850X2
MODEL	ASUS EN9800GTX+ DARK KNIGHT TOP
GPU Hızı	775MHz
Bellek Hızı	2360MHz
Bellek	512MB GDDR3
Bellek Arabirimi	256bit
Bağlantı Noktaları	2xDVI 1x S-Video, 1xHD(adaptörle)

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	ASUS EN9800GTX+ TOP	SAPPHIRE TOXIC HD 4870	SAPPHIRE RADEON HD 4830
Farcry 2	1280x1024	40.9	-	20.82
	1680x1050	37.22	-	18.56
Crysis Warhead	1280x1024	20.98	25.82	14.7
	1680x1050	15.31	10.02	10.92
Company of Heroes	1280x1024	53.3	53.8	45.6
	1680x1050	41.6	50.1	38.1
World in Conflict	1280x1024	40	39	34
	1680x1050	34	35	31
Unreal Tournament 3	1280x1024	100.6	104.87	60.99
	1680x1050	80.72	80.74	48.43
3DMark Vantage	GPU	H4567	H5576	H3073

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Başarılı soğutma
Eksiler: Yok
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Bogazici www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 225$ + KDV





Samsung U800

SAMSUNG'UN YENİ RUH KARDEŞİ

Üst düzey özelliklerin peşinde koşmayan U800 daha çok orta seviye kullanıcılara hitap ediyor. 240x320piksel 2 inç renkli ekranı, geleneksel Samsung ikonlarıyla hazırlanan menülerde dolaşmak için oldukça yeterli. Bang&Olufsen ICEpower ses teknolojisini kullanan ürün, MPG, MPEG4, AAC, AAC+, WMA, AMR, 3GP dosya formatlarını destekliyor. Video, müzik ve radyo zevkini U800'le yaşamanız mümkün. USB 2.0, Bluetooth 2.0 ve 3G destekli üründe Wi-Fi desteği bulunmuyor. Son dönemde piyasaya sunduğu cep telefonlarında kullandığı yüksek çözünürlüklü kameralarıyla da adından söz ettiren Samsung U800'de 3megapiksel bir kamera kullanmış. 176x144piksel video çekimi yapabilen kamera video konusunda yolda kalırken, resim kalitesinde vasatın üzerinde bir performans sergilemeyi başarıyor. Orta seviye kullanıcıların tüm ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olarak tasarlanan telefon amacına ulaşıyor.









Asus Triton 78

OVERCLOCK'LA EVİNİZİ SOĞUTUN –KAAN ALKIN

Havalar soğudukça soğutma çözümleri sunan ürünlerin incelemelerini yapmak da zorlaşıyor. Üşümüyorum ama yazın olduğu kadar da mutlu olmuyorum test sisteminin yaydığı serin titreşimlerden. Sıcak havayı böyle zamanlarda özlüyorum, özellikle de elimde Asus Triton 78 gibi standart kullanıcılardan çok buz gibi kış günlerinde bile sistemi alev saçan overclock meraklılarına yönelik bir ürün olunca.

İlginç bir tasarıma sahip olan Triton 78'de Asus tek bir gövde üzerinde alüminyum kanatları kullanmak ve dışarıdan fanla soğutma yapmak yerine alüminyum kanatları iki grup halinde kullanmayı tercih etmiş. 120mm fanı da bu iki grup arasına yerleştirmiş. 4 ısı borusuyla işlemciden alınan ısı alüminyum kanatlara aktarılmış. Ürünün üst kısmı metal bir kapakla birleştirilmiş. Asus ve Triton logolarıyla süslenen kapak, ürüne kazandırdığı hoş görüntünün yanında içerideki havanın istenen şekilde yönlendirilebilmesi için de önemli. Alüminyum kanatlara yakında baktığımızda ürünün iki yanında kanatların katlanarak aradan hava geçmeyecek şekilde birleştirildiğini görüyoruz. Böylece yaratılan hava tünelinden işlemciden alınan ısının sisteme dağılmadan uzaklaştırılması sağlanmış. Ürünü monte etmeden önce üstündeki hava akış yönü ibarelerine dikkat etmeniz ve ayarınızı kasanızın içindeki akıma göre yapmanız iyi olacaktır.



Ürünün montajı da oldukça kolay. Intel'in stok fanlarından hatırlayacağınız klips-vida sistemi kullanılıyor. LGA 775 ve AM2+ soketleri destekleyen ürünü monte etmeden önce sisteminize uygun ayakları seçip ürünün altına vidalamalısınız. Montajı kolay olsa da ben bu tür bağlantıları pek sevmiyorum. Klipsler zamanla atabiliyor, yerine tam oturmayabiliyor. 670g soğutucuyu daha sağlıklı ve sağlam bir yöntemle monte edebiliyor olmasını tercih ederdim.

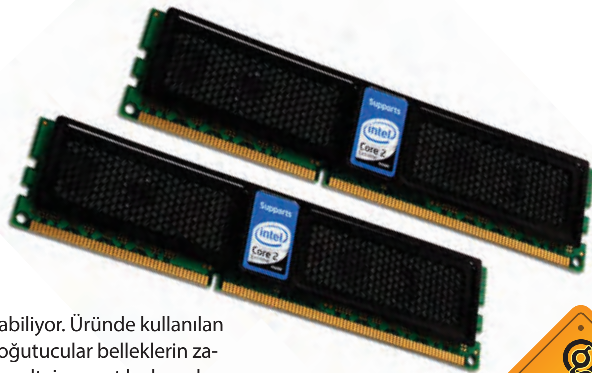
Fiyat performans konusunda ürün oldukça başarılı. 39 dolarlık fiyat etiketi böyle güçlü ve estetik bir soğutucu için oldukça iyi. Benim gibi montaj olayına takılmıyorsanız, ufaktan da overclock işlerine bulaşacaksanız iyi bir seçim.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Yüksek fiyat performans
Eksiler: Daha güvenli bir montaj sistemi seçilebilirdi
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 39$ + KDV

OCZ

Intel Extreme Edition 1600MHz 2x1GB DDR3

XMP'YLE OTOMATİK OVERCLOCK –KAAN ALKIN



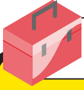
Intel'in i7 çıkartması üzerine piyasada DDR3 bellekler çeşitlenmeye devam ediyor. OCZ DDR3 kitiyle Intel platformunda yüksek performanslı sistemler kurmak isteyen oyunculara yeni seçenekler sunmaya çalışıyor.

Özellikle XMP(Extreme Memory Profile) üzerinde duran OCZ Intel Extreme Edition, EVP teknolojisiyle yüksek voltajlar da dahil tam koruma sağlamaya çalışıyor. XMP teknolojisi, basitçe hatırlarsak, Intel'in geliştirdiği, farklı overclock profillerinin saklayabilen ve sistem ihtiyacına göre otomatik olarak profiller arasında geçiş yapan bir sistemdi. XMP desteği bulunan anakartlarda ürünü farklı gecikme sürelerinde ve daha yüksek hızda sorunsuz olarak kullanabiliyoruz. 7-7-7-24 gecikme sürelerinde ve 1600MHz' de çalışan ürün, 9-9-9-31 gecikme sürelerinde ve 1800MHz'de sorunsuz olarak çalışabiliyor. Üründe kullanılan petek dokulu siyah soğutucular belleklerin zarar görmeden yüksek voltaj ve saat hızlarında çalışmasına imkân tanıyor. Tasarımı oldukça sade olan soğutucuların üzerine yerleştirilen Intel Extreme Edition logoları, ürünün Intel platformları için üretildiğini bizlere bir kez daha hatırlatıyor. Overclock işlemi için tasarlanan ürün 2.0V'a kadar olan değerlerde dahi OCZ'nin ömür boyu garanti kapsamından çıkmıyor.

Yüksek performanslı DDR3 bellek arayışında olan kullanıcılar için iyi bir alternatif oluşturan OCZ Intel Extreme Edition, fiyat/performans olarak da DDR3 bellekler arasında iyi bir noktada. DDR3 bellekler DDR2'lerin yerini alana kadar bu seviyedeki fiyat etiketleriyle yaşamayı öğrenmemiz gerekecek.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Voltaj koruması, tam XMP desteği, yüksek saat hızları
Eksiler: Yok
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 149$ + KDV



USTANIN TAVSİYESİ

OYUNDAN ÇIKMADAN İNTERNETTE GEZİNİN

Oyun oynarken pek çok kez başınıza gelmiştir; bir yerde takılırsınız, bir çözüme ihtiyacınız vardır. İnternette çözüm aramak için oyundan çıkmanız gerekir. Özellikle DVO'larda bir görevde takıldınız mı favori web sitenize gitmek, çileli bir yolculuk haline gelebilir. Hatta sırf web sitelerine erişiminiz olsun diye en sevdiğiniz oyunu tam ekran yerine pencerede oynuyor olabilirsiniz. Elbette sırf bu amaç uğruna sisteminde çift monitör kullanan arkadaşları da unutmamak lâzım.

SWG, EQ2 gibi bazı oyunlarda oyun içi bir web tarayıcısı bulunabiliyor ama diğer birçok popüler DVO'da ve tek kişilik oyunlarda böyle bir özellik yok. Artık bulunmasına da gerek yok çünkü yakın zamanda keşfettiğim ve halen beta aşamasında olan, oyun oynarken kullanabileceğiniz Rouge internet tarayıcısıyla oyundan çıkmadan internette gezebilirsiniz.

Oyun içi internet tarayıcınızı kullanmaya başlamak için yapmanız gerekenler oldukça basit. Önce rogue.gotgame.com adresinden ücretsiz Rouge tarayıcımızı indiriyoruz. Sadece 18MB, korkmayın! Tarayıcıyı kullanabilmek için siteye üye olmanıza falan gerek yok. Kurulumu yaptıktan sonra artık tarayıcımızı kullanabiliriz. Yapmanız gereken tarayıcıyı oyun sırasında ya da oyuna girmeden önce çalıştırmak. Daha sonra F12 tuşunu kullanarak tarayıcı ve oyun arasında geçiş yapabilirsiniz. Kullanım sırasında ihtiyaç duyacağınız sadece dört adet tuş var. F12 tarayıcı arabirimini ekrana getirmek ve saklamak, F11 fare imlecini oyunda ya da tarayıcıda çalışır hale getirmek amacıyla kullanılıyor. F9 ve F10 tuşlarını kullanarak Rouge tarayıcınızın şeffaflık oranını artırabilir ve azaltabilirsiniz.

Tarayıcının desteklediği oyunların listesine web sitesinden ulaşabilirsiniz ama aklınızda bulunsun; listede yer almayan birçok oyunda da düzgünce çalıştığını gördük. Halen beta aşamasında olan ve geliştirilmeye devam eden yazılım CSS, Flash, Javascript desteğine sahip. Ayrıca tarayıcının arabiriminde video, web ve oyun başlıklı optimizasyon kısayolları bulunuyor. Sistem ihtiyaçları 1.5GHz işlemci, 512MB bellek, 256MB ekran kartı (GeForce 6600/ATI Radeon X1950) olarak listelenen yazılım pek çok oyuncunun derdine deva olacak beceriye şimdiden sahip.

Benim yaşadığım en büyük sorun Windows tuşunu ve Windows kısayollarını tamamen devre dışı bırakıyor olmasıydı ama ne yapacaksınız Windows kısayollarını oyun oynarken, değil mi ya? Gelişimini yakinen takip etmekte fayda var. Güle güle kullanın.



Western Digital

Caviar Green 1TB – WD10EACS

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

YEŞİL VERİ DEPOLAMA ÇÖZÜMLERİ –KAAN ALKIN



Western Digital son aylarda harici veri depolama çözümleriyle karşımıza çıkıyordu. Taşıdığımız veri kadar depoladığımız veri de gittikçe artıyor diye düşünerek şöyle iri ve hızlısından bir sabit disk seçtik. Neyse ki 1TB kapasiteli sabit disklerin fiyatları makul rakamlara ulaştı artık. 100 dolar civarında ürünler bulmak mümkün. WD sadece hızı ve kapasitesiyle değil, güç tüketimiyle de ilgimizi çeken sabit disk modelleriyle karşımıza çıkıyor. Son dönemde iyice alevlenen yeşil hareket umarım kısa zamanda tüm üreticileri etkisi altına alır. Caviar Green 1TB modeli bu yeşil ürünlerden biri. WD GreenPower logosu taşıyan ürünler standart sabit disklerden %40 daha az enerji tüketiyor. IntelliPower, IntelliSeek ve IntelliPark teknolojilerini kullanarak güç tüketimini düşürdüğü gibi, daha sessiz çalışan ve uzun ömürlü ürünler üretiyorlar. Bu ürünler sırasıyla disklerin dönme hızını, veri arama hızını ve disk boştayken okuyucu kafaların hareketlerini düzenleyen teknolojiler ve ürünün gereğinden fazla enerji tüketmesini engelliyor. Western Digital bu ve diğer GreenPower logolu ürünlerini harici disklerinde de kullanıyor. Sabit disk katili ısınma problemini de Caviar Green 1TB'de yaşamadım. 16MB önbelleğe de sahip olan ürünü gönül rahatlığıyla alıp kullanabilirsiniz. Verdiğiniz her liraya değecektir.

İNCELEME



Performans: 5

Fiyat: 5

Artılar: Sessiz, serin, enerji tüketimi düşük

Eksiler: Yok

Üretim: Western Digital www.wdc.com

İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr

Fiyatı: 145$ + KDV

Lenovo ThinkVision L197W

EN TUTUMLU 19" –KAAN ALKIN



Son dönemde donanım piyasasında çevreci ürünleri daha sık görmeye başladık. Donanımların üretiminde kullanılan ürünler kadar enerji tüketimleri de artık gerekli ilgiyi görüyor ve firmalar bu konulara daha dikkatle ve incelikle yaklaşıyor.

Lenovo ThinkVision L197W, mütevazi bir şekilde masanızın üstündeki yerini alırken sade ve keskin hatlarıyla standart bir monitör görünümünde. Ürünün üstünde durduğu L şeklindeki öne doğru eğimli ayak ekranı rahatlıkla taşıyor. Beni çok rahatsız eden, klavye darbeleriyle sallanma muhabbeti yok. Ama ekran ayak üzerinde sadece öne 4, arkaya 30 derece yatabiliyor ve yüksekliğini ayarlayamıyoruz. Geçen ay incelediğimiz 24" modelde pivot özelliği aramamıştık ama uzun süredir gördüğümüz en sabit 19" LCD monitör bu.

Dalga şeklinde tasarlanmış ve ekranın alt çerçevesine sağ tarafa yerleştirilmiş kontrol tuşları monitörün sade görünümünü bozmuyor. İlk bakışta siyah gibi görünen koyu gri rengi de ofisler için daha uygun olduğunu hissettiriyor. 16:10 geniş ekran ürünün doğal çözünürlüğü 1440x900 piksel. 5ms tepki süresi ve 1000:1 kontrast oranı günlük kullanımlar ve oyunlar için gayet yeterli. 160 dereceye kadar görüntü kalitesini bozmayan ürün üzerinde VGA ve DVI bağlantı noktaları bulunuyor. Aynı anda iki sistem bağlayıp tek tuşla aralarında geçiş yapmak bu modelde de mümkün. Ürünün en önemli özelliği elbette çok düşük olan enerji tüketimi değerleri. Kendi sınıfındaki monitörlerden günlük kullanımda %22, oyunlarda ve yüksek performanslı uygulamalarda %34 daha az enerji harcayan L197W'nin enerji tüketimi 17-21W arasında değişiyor.

Ekstra özellikler peşinde koşmuyorsanız, sağlam, güvenilir ve enerji tüketimi düşük bir 19" arayışındaysanız L197W iyi bir monitör ama yüksekliği dahi ayarlanamadığından sınıfının en düşük ergonomiye sahip modellerinden biri.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Düşük güç tüketimi
Eksiler: Yükseklik ayarı yok
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 189$ + KDV

Dell Studio XPS 1640

DÜNYA PREMIER'İ İÇİN ORGANİZE SANAYİ'DE

–KAAN ALKIN

Dell'in uzun zamandır XPS serisi dizüstü sistemlerini yenilemesini bekliyorduk. Çok başarılı olan XPS 1530 modelinden bu yana yeni bir XPS görmüyorduk Dell'den. Türlü macera sonunda beklenen yeni model Studio XPS 1640'ın "engineering sample" denilen ilk örneklerinden birini ele geçirmeyi başardık. Kutsal Kâse'yi bulmuş Indiana Jones edasıyla hemen mercek altına aldık. Bütün dünya için sadece söylentiden ibaret bir ürünü inceleyebilmek ayrı bir heyecan.



Ürünün dış görünümü önceki XPS modellerine göre biraz daha parlak ve dikkat çekici. Piyano siyahı parlak üst kapak Dell logosuyla süslenmiş, kapağın dışında alt taraf da deri kaplanmış. Görüntü oldukça şık ama ciddi bir parmak izi sorunuyla karşı karşıyayız. Üst kapağı kaldırdığımızda karşımıza çıkan LCD ekran 16". Kapağın içine gömülen panelin üstünde koruyucu plastik bir kat daha bulunuyor. Bu hem şık duruyor hem de LCD paneli darbelere karşı koruyor. Üründe kullanılan klavyenin kullanımı oldukça rahat. Tüm tuşlar ve touchpad, geri aydınlatma ile donatılmış. Bu sayede karanlıkta bile çok rahat kullanılabiliyor. Klavyenin iki yanına hoparlörler yerleştirilmiş. Sistem kapalıyken belli olmayan dokunmatik multimedya tuşları, sistemi açtığınızda beyaz geri aydınlatmayla birlikte göz kamaştırıyor.

Çoğu sistemde elinizi rahatsız eden o pürüzlü, kaymayan dokunun yerine dokunuşu oldukça yumuşak ve keskin bir touchpad'i var XPS'in, kontrol becerisi de oldukça iyi. 1640 da diğer XPS'ler gibi ince ve zarif ama serinin önceki ürünlerine göre biraz daha ağır.

XPS 1640'da çekmeceli değil slot-in bir DVD sürücü kullanılmış. Böylece dar alanlarda disk takıp çıkarması oldukça kolay hale gelmiş. Yan panele baktığımızda Display Port, VGA ve HDMI çıkışları olduğunu görüyoruz. Her türlü görüntü ihtiyacımızı karşılıyor. SD kart okuyucu, ethernet girişi, çift kulaklık ve mikrofon girişi, firewire gözümüze çarpan diğer bağlantı noktaları. Ürünün giriş çıkışlar konusunda tek eksisi sadece 2 USB bağlantısı bulunması. Cihazın pilini söktüğümüzde arkasına saklanmış bir SIM kart yuvası olduğunu görüyoruz. Muhtemelen bu sayede 3G ağlara bağlanarak hem kablosuz internet hem telefon konuşması özelliklerinden faydalanabileceğiz.

Ürünü ele geçirsek de henüz kesinleşmediği için tam sistem bileşenlerini öğrenemedik. Bize gelen model Windows Vista Ultimate işletim sistemi, Intel Core 2 Duo P7350 2GHz işlemci, Mobility Radeon HD 3670 ekran kartı, 1GB bellek ve 160GB sabit diske sahipti. Tahminimiz piyasaya çıkacak modelin daha yüksek belleğe ve belki sabit diske sahip olacağı yönünde.

Dell'in XPS serisinde uzun zamandır attığı en radikal adım Studio XPS 1640. Şu an ne piyasaya çıkış tarihi, ne fiyatı, ne de model seçenekleri hakkında henüz hiçbir bilgi yok ama bu ay içinde resmi olarak duyurulup Şubat ayında piyasaya çıkması ve çok pahalı olması akla yatkın geliyor.

TEST ALANI



DİKKAT DİKKAT! SİSTEM LIBERTY CITY'Yİ TAŞIMADI!

GRAND THEFT AUTO IV VE SÖZDE SORUNLARI - KAAN ALKIN

GTA IV'ün dergide her bölüme sızmak, her sayfada görünmek için gösterdiği çabayı takdir etmek lâzım. İnceleme ve Oyun Canavarı sayfaları yetmedi haytaya, sırf Organize Sanayi'de de caka satmak için bilgisayarlarda problem çıkarttı. Sizlerden "bir sürü teknik sorunu var", "sistem ihtiyaçları çok yüksek", "sistemim iyi ama performans alamıyorum" gibi bir sürü şikayet gelince, olaya el atmadan duramadık. GTA IV'ü bir de Organize Sanayi'de oynadık.

GTA IV'ün sorun çıkartıp çıkartmadığını, farklı sistemlerde nasıl performans verdiğini görmek için Organize Sanayi test sistemini, Sinan'ın sistemini ve kendi sistemimi bir araya getirdim ve ufak bir test yaptım. GTA IV'ün grafik ayarları menüsünün altında Benchmark seçeneği dikkatinizi çekmiştir belki. Oyunu her sistemde oynamak dışında bu aracı kullanarak ufak bir benchmark gerçekleştirdim. Denemelere başlamadan önce sistemlerin günlük performanslarının üstüne çıkması için ekstra bir çaba göstermedim. 1280x1024 ve 1680x1050 çözünürlüklerinde, her sistemde oyunun izin verdiği en yüksek ayarlara kadar dayanıp sistemleri mümkün olduğu kadar zorlamaya çalıştım.

KAAN

Bilgisayarımın konfigürasyonu diğer sistemlerden oldukça düşük. Genel olarak baktığımızda, Pazar Tavsiyeleri sayfamızdaki *Ekonomik Sistem*le *İdeal Sistem* arasında bir yerde kalıyor. Oyun otomatik ayarlarda test ayarlarının çok altını işaret ediyordu. Çözünürlüğü ayarlayıp ayarları sonuna kadar çekmeye kalktığımda doku kalitesini Medium üzerine çıkartmama izin vermedi. Ayrıca görüş mesafesini de 52'de kilitledi. Diğer ayarlar mümkün olan en yüksek değerlerindeyken sistem kabul edilebilir saniye kare oranlarında oyunu çalıştırdı. Ekran kartımın düşük belleği kaplama detay seviyesini aşağılarda tutarken, hem işlemcinin hem de grafik kartının oyunun ihtiyaçlarına göre zayıf oluşu görüş mesafemi kısa tuttu.

SİNAN

Sinan bildiğiniz gibi Vestel Kronos'u kullanıyor. Bir dönemin canavar sistemi, testi benim sistemimin önünde tamamladı. Ancak iki bilgisayar arasındaki saniye kare oranının, iki makinanın fiyatları arasındaki orana yaklaşamadığını böylece görmüş olduk. Mütevazi sistemime düşük çözünürlükte %13, yüksek çözünürlükte %29 fark atan Kronos, asıl büyük başarısını 11,5 kat daha pahalı olarak elde etti. Kronos kaplama kalitesini yine Medium'da kilitlerken, görüş mesafesini 100'e çekmemize imkan veren tek sistem oldu. Geri kalan ayarların tamamını da en sonuna kadar çekebildik. Tüm ayarları aşağı çekip kaplama kalitesini en yüksek ayara getirdiğimizdeyse diğer ayarları artırmaya kalktığımdaysa bu sefer görüş mesafesini 60'ta kilitledi ve diğer ayarları sonuna kadar açmama izin verdi. Kronos'taki asıl sorunum, ne yaptıysam da oyunun SLI'ı görmesini sağlayamamak oldu.

OGZ Test Sistemi

Sanayimizin gururu test sırasında Radeon HD 4870x2'leriyle sahneye çıktığında Kronos ve benim bilgisayar utançtan masaların altına kaçıştı (ya da zaten orada duruyorlardı, bilemem). Test makinası, düşük çözünürlükte Kronos'la başa baş giderken, yüksek çözünürlükte şahlanarak %19 farkla testimizi en önde tamamlamayı başardı. Başımıza bela olan doku kalitesini en yüksek değere çekmemize izin veren GTA, bu sefer de görüş mesafesini 65'te kilitledi. Hem sistem hem de grafik belleğinin yüksek oluşu istediğimiz ayarları kullanmamıza imkân verirken, işlemcimiz görüş mesafesini sonuna kadar çekmemize engel oldu. i7 bir sisteme kısmetse.

GENEL PERFORMANS

Oyun üç sistemde de hemen her sahnede gözü rahatsız etmeyecek saniye kare oranlarında

Benchmark Results

Benchmark Results

çalışıyor. Üç sistemin de teklediği anlar havanın ciddi anlamda bozduğu, yağmur, rüzgâr ve yıldırımların bastırdığı anlara denk geliyor. Sonuna kadar zorladığımız halde oyunda herhangi bir çökme ya da kilitlenme problemiyle de karşılaşmadık. Social Club ana sayfasında GeForce 7900 ekran kartı kullanıcıları için tavsiye edilen bir sürücü var. Bunun dışında da sürücülerle ilgili bir sorun yok gibi. Test öncesi Catalyst 8.10 sürücüsünü test sırasındaysa Catalyst 8.12 sürücüsünü kullandığım kendi sistemimde her iki sürücüyle de bir sorun yaşamadım ayrıca.

SİSTEME GÖRE PERFORMANS AYARLARI

GTA IV'ünüzü kurdunuz. Social Club'a ve Live'a giriş yaptınız. Oyunu oynamaya hazırsınız. Hemen oyuna atılmak yerine bir 5 dakika daha sabredebilirseniz, bir iki ufak ayarla oyun deneyiminizi pürüzsüz ve daha keyifli bir hale getirebilirsiniz. Grafik ayarlarına gidip önce otomatik ayarları seçin. Oyun sisteminize uygun ayarları belirleyip uygulayacak. Oyunun çözünürlüğü genelde otomatik ayarlarda düşürülüyor. Siz yine istediğiniz çözünürlüğü seçin. LCD monitör kullanıyorsanız elbette monitörünüzün doğal çözünürlüğünü tercih edeceksiniz. CRT bir monitör sahibiyseniz de 800x600'den denemeye başlamak yerine örneğin 19" bir monitörünüzü varsa 1280x1024'ten denemelere başlayın. Tüm seviyeleri en alta indirin. Çözünürlüğünüzü yüksek tutabilirseniz, bir seviye düşük kaplama kalitesi oyunun görüntü kalitesini fazla düşürmeyecektir. Kaplama ve render ayarlarınızı belirledikten sonra diğer ayarları denemeye başlayabilirsiniz. Otomatik algıla özelliğini kullanarak oyunun sisteminize uygun gördüğü ayarlar üstünden hareket etmek de bir diğer yol. Oyunun güzel bir özelliği de grafik ayarları yaptığınız ekranın en altında oyuna ayrılan kaynak miktarının ve sizin mevcut ayarlarla ne kadarını kullandığınızın gösteriliyor olması. Buradaki değeri biraz aşmanız durumunda başınıza gelecek en kötü şey, oyunun bir süre oynadıktan sonra performansının düşmeye başlaması olacaktır. Bu da ne kadar çok farklı alana girip çıktığınıza bağlı biraz. Ayarlarınızı tamamladıktan ve tüm bu rakamları gözden geçirdikten sonra *Benchmark*'a tıklayın ve skorları bekleyin.

Sonuç ekranında çıkan saniye kare oyunu beklentilerinizin üzerindeyse ayarlar ekranına dönün ve dilediğiniz ayarları artırmaya başlayın. Dene yanıl yoluyla uygun ayarları tespit etmeliyiz şimdi. Eğer saniye kare oranınız düşükse, işlemci kullanımı, sistem belleği kullanımı ve grafik belleği kullanımı değerlerini baz alarak ayarlarla oynamaya başlayabiliriz. İşlemcinizi rahatlatmak için *vehicle density* ve *view distance*'ı kısmakla işe başlayabilirsiniz. *View distance* ekran kartınızı da oldukça rahatlatacaktır. Grafik belleğiniz düşükse kaplama kalitesini azaltın ve ekran kartına binen yükü azaltmak için render kalitesini de en az bir kademe düşürün. Grafik belleğiniz sistem belleğinizden çok daha önce havlu atıyor. Bunu kesinlikle unutmayın.
Yeni ayarlarınızı tamamladıktan sonra yeni bir *benchmark* yapın ve skorları gözden geçirin. Eğer ortalama saniye kare oranı 25-30 arasıysa oyuna girip şehirde şöyle bir tur atın. Bir iki olay çıkartın. Farklı mekânlara girin çıkın. Saniye kare oranında ciddi düşüşler olursa, patlamalar, kalabalık mekânlar vb nedenini belirlemeye çalışın ve ayarlar menüsünde maceranıza devam edin.



İşlemci gücünüz mevcut ayarları kaldıramıyorsa araç sayısını azaltın (*vehicle density*). Şehriniz ne derece canlı ve kalabalık olursa, işlemciniz de aynı derecede ağır bir yükün altına girmiş oluyor. Oyun dışında Social Club'ı devre dışı bırakmak da işlemcinizi rahatlatacaktır. Ayrıca sistem belleğinden 40MB götüren programa oyunu oynarken ihtiyacınız olmayacak. Her değişiklikten sonra benchmark'ı tekrarlayarak sisteminizin kaldırabileceği maksimum ayarları bulabilirsiniz. Oyun sırasında masaüstüne döndüğünüzde çökmeyen oyunlardan GTA IV. *Görev Yöneticisi*ni açarak oyun sırasında arka planda çalışan programları ve sistem belleğinden ne kadar yediklerini görebilirsiniz. Bunu Social Club'ın sağlamasını yapmak için kullanın. GTA IV'te düşük çözünürlükte yüksek ayarlarla oynamak pek de iyi sonuç vermeyebiliyor. Bu yüzden alıştığınız ve sürekli kullandığınız çözünürlükle işe başlamanız daha hayırlı olacaktır. Eğer ATI kullanıcısıysanız 8.12 sürücülerine güncellemenizi öneririm. Özellikle 4xxx serisi kartlarda ciddi bir performans artışı gözlemledim bu sürücülerle.

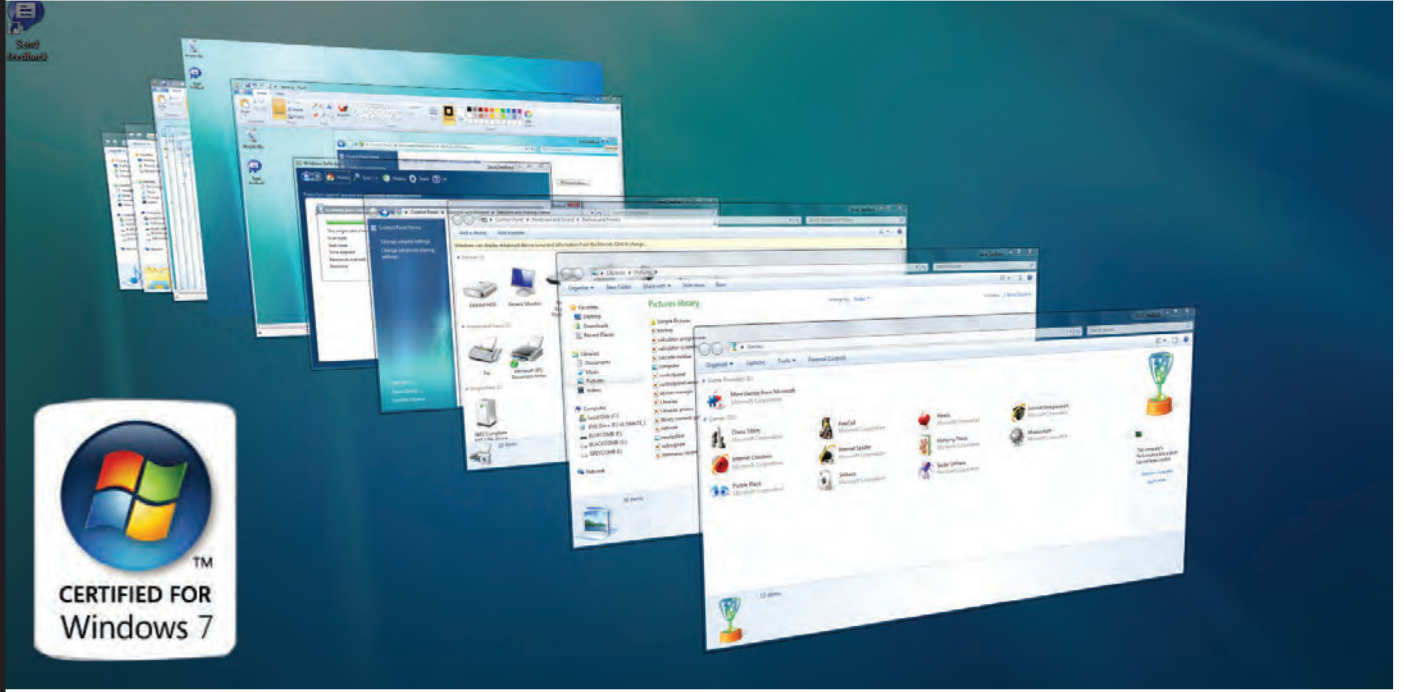
SİSTEM	1280x1024	1680x1050
KAAN	27.4	24.47
SİNAN	31.3	34.06
OGZ Test Sistemi	31.12	41.78

EĞRİ OTURALIM DOĞRU KONUŞALIM

Oyunumuzun olayı basit. Bellekten kasılıyorsak ayarların bir yarısını, işlemciden kasılıyorsak diğer yarısını aşağıya çekiyoruz. Yukarıda özetledik. Sabit diskimizi bir birleştirip kayıt defterinde bir temizlik yapıyor, arka planda başka program çalıştırmıyoruz. Genel olarak oyunun kendisinden kaynaklanan bir sorun yok ortada. GTA IV dolu dolu bir oyun ve içeriğiyle kıyaslandığında sistem ihtiyaçları da inanılmaz değil. Eğer Rockstar minimum sistem gereksinimlerindeki 1.5GB bellek ihtiyacını 2GB olarak değiştirse işte o zaman ihtiyacımız olan gerçek sistemi tanımlamış oluyoruz.

TEKNİK ÖZELLİKLER	KAAN	SİNAN	OGZ Test Sistemi
İŞLEMCİ	Intel Core 2 Duo E6750 2.66GHz	Intel Core 2 Quad Q6850 3GHz	Intel Core 2 Quad QX9650 3GHz
EKRAN KARTI	Sapphire Radeon HD 3850 256MB	GeForce 8800 Ultra 768MBx2	Sapphire Radeon HD 4870x2 2GB DDR5
BELLEK	2GB DDR2 667MHz OEM	Kingston HyperX 2x2GB DDR2 800MHz	OCZ ReaperX 4GB DDR2 Kit
ANAKART	Palit P35A	Abit nForce 680i	Asus P5Q Pro
OYUNUN SİSTEMLERDE İZİN VERDİĞİ MAKSİMUM AYARLAR			
Texture Quality	MEDIUM	MEDIUM	HIGH
Render Quality	HIGHEST	HIGHEST	HIGHEST
View Distance	52	100	65
Detail Distance	100	100	100
Vehicle Density	100	100	100
Shadow Density	16	16	16





ENİNE BOYUNA YENİ WINDOWS

GELECEĞİN İŞLETİM SİSTEMİ Mİ? YOKSA YENİ KARIN AĞRIMIZ MI? - KAAN ALKIN

Windows Vista'nın hayatımıza girişinden tam 3 yıl sonra Microsoft yeni işletim sistemini tanıttı. Uzaktan bakan için, Vista'yla başlayan "Microsoft MacOS'u seviyor" dedikodusunu daha da güçlendirecek gibi görünen Windows 7'yi öyle hemen yargılayıp bir köşeye atacak değiliz tabii. Hatta geriye uyumlu özellikleriyle, daha beta aşamasına gelmeden kalbimizi kazanmaya aday bir işletim sistemi W7. Henüz karar vermek için çok erken ama hele bir bakalım, Vista deneyiminden Microsoft neler öğrenmiş, Windows 7'yle hangi hatalardan dönülmüş.

DEĞİŞİM RÜZGARLARI

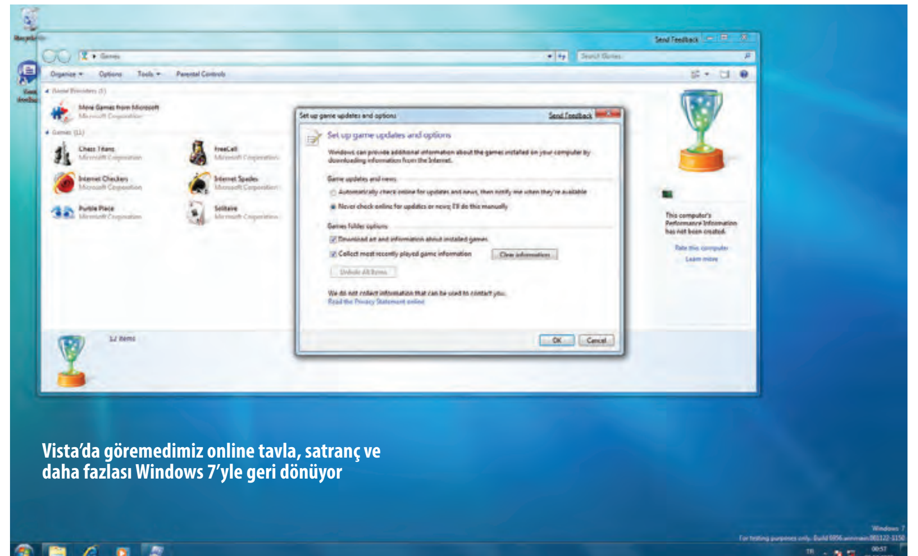
Genellikle yazılımlarını kapalı kapılar arkasında geliştirmeyi seven Microsoft, bir değişiklik yapıp Windows 7'yi henüz geliştirme sürecinin çok erken safhalarında dünyayla paylaştı, bu şaşırtıcıydı. Blackbomb ve Vienna kod adlarıyla anılan işletim sisteminin isminin resmi olarak Windows 7 olarak açıklaması da bir diğer şaşkınlık nedeni oldu. Basit güzeldir, bravo.

Windows 7'yi sıfırdan yaratmak yerine Vista üzerine inşa eden Microsoft'a göre bu kötü değil, aksine hem kendilerinin hem de son kullanıcının işine gelecek bir durum. Üç yıl boyunca üstünde çalıştıkları ve geliştirmeye devam ettikleri daha güvenilir bir yazılım üstünden ilerlemeyi tercih etmeleri elbette anlamlı. Biz son kullanıcılar için avantajları da var bu durumun. İşletim sistemimizi değiştirirken yaşanan sürücü hengamesini Windows 7'yle yaşamayacağız. Bill Gates'ten görevi devralan Ray Ozzie konuya bir açıklık getirerek, mevcut donanımları Windows 7'de Vista sürücüleriyle kullanabileceğimizi söyledi. Elbette Windows 7'ye özel sürücülerin kullanılmasının daha iyi olacağını da ekledi.

YÖNETİM VE PERFORMANS

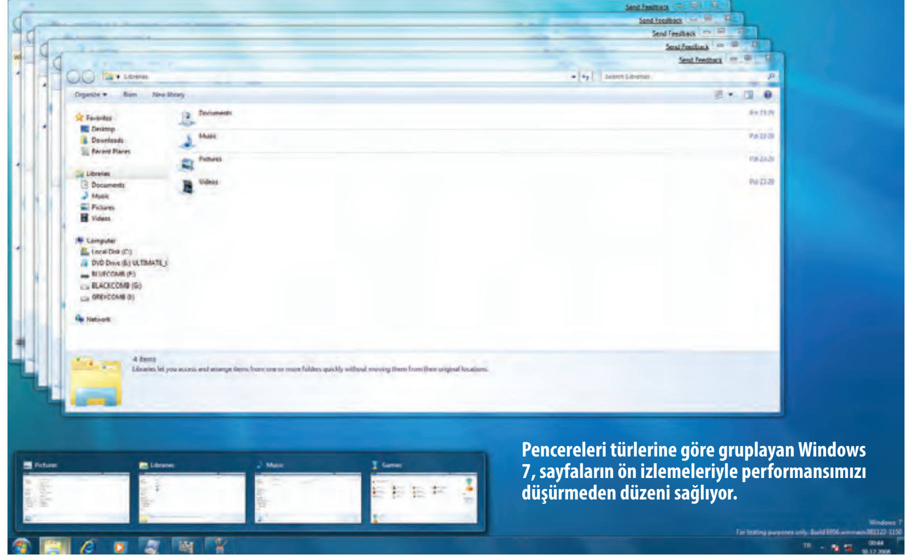
Windows 7'nin şimdilik test edilebilir ve üstünde durulan özellikleri daha çok kullanıcı arabirimiyle ilgili. Kaputun altındaki gizli saklı araçları ve teknolojileri en azından bir beta sürümü yayınlanana kadar kurcalama şansımız olmayacak. Microsoft'un iddialarının başında pek çok kez olduğu gibi daha iyi bellek yönetimi ve daha yüksek sistem performansı geliyor. Test edemediğimiz için şimdilik lafta kalıyor.

Windows masaüstü ve görev çubuğu üzerinde uzun zamandır uğraşan Microsoft sonunda gidecek yeni bir yön bulmuş gibi görünüyor. İşletim sistemimizde en çok kullandığımız bölümlerden biri olan araç çubuğunda kullanım kolaylığı sağlayan basit değişiklikler var. Öncelikle o anda araç çubuğu üzerine yerleşmiş programların sıralamalarını sürükle bırak yöntemiyle değiştirebiliyoruz. Aynı programın ikinci bir kopyası çalıştırıldığında alıştığımızın aksine görev çubuğu dolunca değil direkt olarak gruplanıyor. Fare imlecini grup üstünde tuttuğunuzda grup altındaki pencerelerin her birinin ayrı ayrı ön izlemesi görüntülenebiliyor. Ayrıca araç çubuğunda yer alan program kısayolları üzerinde sağ tıkla ulaşacağımız "Jump List" isimli menüden bu programla en son kullandığınız dosyalara direkt olarak ulaşmanız mümkün. Ofis uygulamalarında Aç menüsü altında yer alan Son Belgeler bölümüne direkt olarak ulaşabiliyorsunuz örneğin. Böylece programı çalıştır, belgeleri tara ve gerekli belgeyi aç işlemi yarı yarıya kısaltılmış oluyor.



Vista'da göremedimiz online tavla, satranç ve daha fazlası Windows 7'yle geri dönüyor





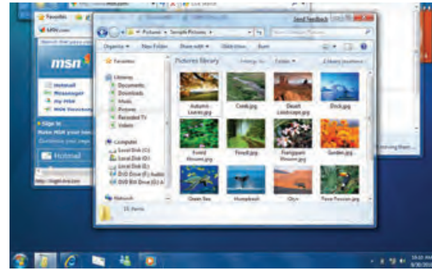
Pencereleri türlerine göre gruplayan Windows 7, sayfaların ön izlemeleriyle performansımızı düşürmeden düzeni sağlıyor.

En eski Windows alışkanlıklarımızdan *Belgelerim* de Windows 7'yle tarih oluyor. Kişisel dosyalarımız, paylaşım klasörlerimiz, resimler, videolar gibi kişisel klasörler *Belgelerim* yerine getirilen Libraries yani Kütüphaneler sekmesi altında toplanıyor.

Microsoft'a göre yeni araç çubuğunun tasarımı yine kendilerine ait yazılımlardaki ve daha önceki Windows'larda kullanılan özelliklerin bir araya gelmesiyle ortaya çıkmış. Araç çubuğunun en sağında yer alan bildirim alanıyla ilgili bir iki düzenlemeye gidilmiş. İşletim sistemimizin sürekli balonlar açarak o oldu bu oldu şeklinde bizi uyarmasının aslında sinir bozucu bir durum olduğunu nihayet anlayan Microsoft, yeni işletim sisteminde hangi konular hakkında uyarılmak istediğimizi seçme özgürlüğünü bizlere veriyor. Burada istenmeyen uyarıları bir ikon altında toplarken daha sonra görüntülenmesine imkan tanıyor. Kullanıcı Hesabı Kontrolü (UAC) muhabbetine de bir çözüm getiriliyor ayrıca. Bildiğiniz gibi Vista'nın canımızı en çok sıkan ve çalışma performansımızı düşüren özelliklerinin başında her işlemden önce defalarca onay istemesi geliyor. Biz güvenliğimizi tehlikeye atmayı göze alıp bu sistemi devre dışı bırakıyorduk bir nevi. UAC artık sinir bozucu bir öğe olmaktan çıkıyor. Bizden ve işletim sisteminin kendisinden gelen komutlara direkt olarak izin veren sistem, artık çok daha az işi bize sorarak yapıyor. UAC sadece bir yazılım kullanıcı müdahalesi dışında çalışmaya kalkarsa uyarı veriyor. Kontrol panelinden hangi yazılımlara Admin yetkilerine erişim vereceğimizi de belirleyebiliyoruz. Bu bölüm gayet güzel olmuş.

Ağ ve dosya paylaşımı üzerine de fazlaca düşüyor Microsoft. Giriş seviyesi kullanıcıların ağ üzerindeki kontrolünü de artırmayı amaçlayan girişim sonucunda ortaya "Home Groups" çıkmış. Temelde bir ağ oluşturmakla aynı şey. Kurulumu çok daha basit. Tek yapılması gereken ekranda Home Groups'la ilgili tercihlerinizi belirlemek, gerisini Windows hallediyor. Yerel ağ bağlantısı, yerel ağda dosya paylaşımı yanında online olarak oluşturduğunuz grupla dosya paylaşma imkanı veriyor. Böylece evde oluşturduğunuz gruptan kopmadan, örneğin dizüstü bilgisayarınızı götürdüğünüz her yerden





ağdaki dosyalara ulaşabiliyorsunuz. Dosya arama ve indeksleme servisleri de elden geçirilmiş. İndeksleme servisi sistem kaynaklarını daha verimli kullanıyor ve sistemin genel performansını olumsuz etkilemiyor.

Windows 7'de Vista'da görmeye alıştığımız bazı programları göremiyoruz. Resim galerisi, Windows Video Maker, Windows Mail gibi programlar işletim sistemiyle birlikte gelmiyor. Bu ve daha birçok Windows programı ve hizmeti bir süredir beta aşamasında olan Windows Live Essentials paketine dahil edilmiş. Eğer isterseniz paketi indirip istediğiniz yazılımları kurabiliyorsunuz. Microsoft hata raporlama servisi, Net Framework, Microsoft Sync Framework diye uzayıp giden liste Essentials'a dahil edilmiş tonla program var. Şimdilik deneyemediğimiz bir grup program da sisteme kurulmadan web üzerinden kullanılabiliyor. Microsoft işletim sistemine dahil özellikleri sisteme yüklemeden çevrimiçi olarak kullanmamıza imkân tanıyarak yeni bir döneme adım atıyor. Daha önce farklı yazılımları bu şekilde kullandığımız oldu. İşletim sistemimiz bu sürümle kurulum alanını sanal evrene kadar genişletiyor. Unutmadan Windows Live hizmetlerini Google, Yahoo ve diğer servislerdeki hesaplarımıza ulaşmak için kullanabiliyoruz artık.

Internet Explorer 8, Windows 7 kurulumuna dahil. Halen beta olan web tarayıcı, geride kaldığı rakipleriyle arayı kapatma çabasında. Geliştirilmiş Live Search, Web Slices yeni arama ve sayfa tarama opsiyonlarıyla karşımıza çıkıyor. Performansının da bir hayli arttığını söyleyebiliriz. Internet tarayıcısının sekmeler sistemini de geliştirerek tarayıcısına ekleten Microsoft, beklediği ilgiyi görebilecek mi hep birlikte göreceğiz. IE8 Beta Vista sürümünü denemek isterseniz *www.microsoft.com/windows/internet-explorer/beta* adresinden edinebilirsiniz.

SİSTEM GÜNCELLEME SORUNSALI

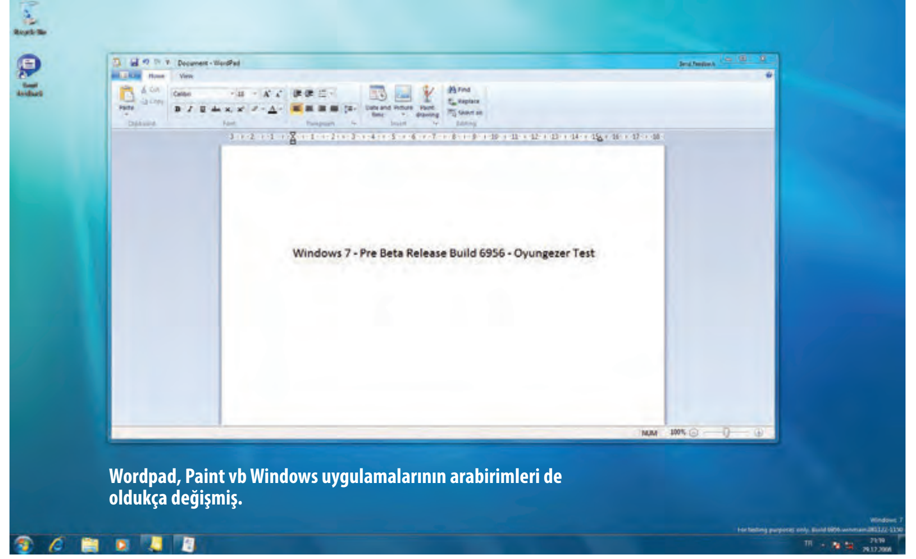
Windows 7, Vista'ya nazaran çok daha az sistem kaynağını çok daha verimli bir şekilde kullanıyor. DirectX10 ve Vista'ya geçiş döneminde sistemlerimizi güncellemeye başladığımızı ve geçtiğimiz yıl boyunca bu süreci devam ettirdiğimizi düşünürsek, Windows 7 piyasaya çıktığında mevcut bilgisayarımızla bu işletim sistemini performans kaybı kaygısı yaşamadan kullanabileceğimizi varsayabiliriz.

Klavye fare ikilisinin ölümünü öngören Bill Gates hayalini görmeye bir adım daha yaklaşıyor demiştik. Hem nedeninden bahsedelim hem de ufaktan Windows 7'yle birlikte gelecek olan gerçek teknolojileri bir gözden geçirelim. Windows 7 tüm yeniliklerinin yanında Multi-Touch desteğine de sahip. Çoklu dokunma teknolojisi sayesinde, birden çok noktaya sahip dokunmatik ekranları Azınlık Raporu (Minorty Report) filmindeki gibi Windows 7'le kullanmamız mümkün olacak. Windows yazılımları Multi-Touch teknolojisi için hazır olarak gelirken, bu teknolojiyi desteklemeyen yazılımlar da işletim sistemi tarafından kullanıma uygun hale getirilebilecek. Bunun yanından mevcut Windows 7 arabirimi ve IE8 gibi pakete dahil yazılımlar dokunmatik kısayolları halihazırda bünyelerinde barındırıyor. Bir de yüzeyden parmak izi temizleme otomatı yapabilirlerse Multi-Touch ilgi çekebilir.

HD-DVD'yi destekleyerek yeni nesil optik medya savaşını kaybeden Microsoft, Blu-Ray diskleri bağrına basmaya hazırlanıyor. Çünkü

DOSYA KONUSU





Wordpad, Paint vb Windows uygulamalarının arabirimleri de oldukça değişmiş.

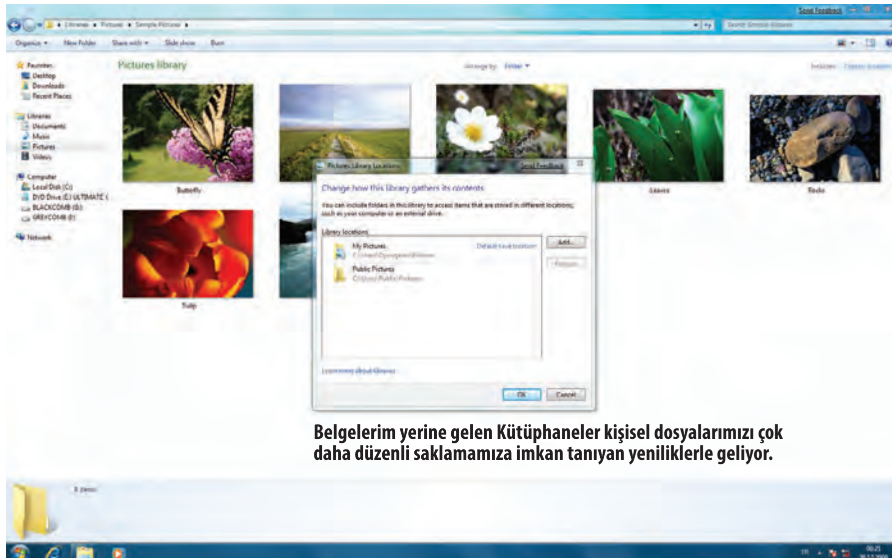
Windows 7 Blu-Ray disklerin okunmasına ve yazılmasına imkân tanıyor. Microsoft'un içinin cız ettiğine eminim. Ancak bu adım Blu-Ray disklerin önünü biraz daha açacaktır. Bazen kalabalığı takip etmek iyidir. Windows Media Player da kervana katılıp codec paketleriyle edinmeye alıştığımız pek çok codec'i bünyesinde barındıracak. Biz de tırım tırım video dosyalarımız için uygun codec peşinde koşmaktan kurtulacağız.

Taktığımız hemen her çevrebirimini tanımayı başaran Vista'dan sonra Windows 7 GPS, cep telefonları ve benzeri aygıtları artık otomatik olarak tanıyabilecek. Bu hem bilgisayarımızla kullanabileceğimiz aygıt sayısını arttıracak hem de çok farklı fikirleri uygulamaya geçirmemize imkan tanıyacak. Ayrıca işletim sistemiyle mobil cihazlar arasında senkronizasyonu da Windows 7 kendi başına halledebilecek.

Biz oyuncular için en önemli haber elbette DirectX11'in gelişi. DirectX11'in bilinen ayrıntılarına fazla dalmadan en temel özelliğine ufaktan değinirsek, yeni DX yazılımcıya hangi işlemi hangi işlemcide yapabileceği konusunda özgürlük tanıyor. Böylece yapımcı ekipler hesaplamaları işlemciler arasında bölüştürerek hem daha fazla şey gerçekleştirebilecek hem de sistemlerimizden tam performans almamıza imkan tanıyabilecek. DirectX11'le ilgili haberlerin arasında bizleri en mutlu edeni geriye uyumlu olması. Bunun anlamı şu: Mevcut donanımımız DirectX11 destekliyor ve yeni donanıma ihtiyacımız yok.

TOPARLAYALIM

Microsoft, kullanımı daha kolay bir işletim sistemiyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Ağ kurulumunu, ağ ve internet üzerinden dosya paylaşımını Home Groups'la olabildiğince basit hale getiriyor, çevrebirimleri ve diğer elektronik aygıtları kolaylıkla kumanda edebileceğimiz ve senkronize çalıştırabileceğimiz bir platform oluşturuyor. Device Stage adı verilen bu platform GPS cihazları, cep telefonları, MP3 çalarlar ve aklınıza gelebilecek her türlü uyumlu ürünü tanıyor. Hem birbirleriyle hem de işletim sistemiyle senkronizasyonlarını yapabiliyor. Güncellemerini bulup bu sistemlere kurabiliyor. Multi-Touch teknolojisine tam destek vererek fare-klavye ikilisinden bir sonraki adıma doğru bir basamak oluşturmaya çalışıyor. En önemlisi kullanıcı arabiriminde yaptığı değişikliklerle fazlalıklarından kurtularak, hem kullanımı daha pratik hem de kullanıcıların çalışma performanslarını artıracak yeni sayılabilecek bir yüzle karşımıza çıkıyor. İnternet tarayıcısını ve Live servislerini rakipleriyle gerçek anlamda rekabet edebileceğini düşündüğü bir noktaya taşımak için geliştirmeye devam ediyor. Multimedya özellikleri arasına en yaygın video ve ses formatlarını katıyor. Daha etkin bir dosya arama sistemi ve dosya yöneticisi sayesinde dosya erişim süremizi optimize ediyor. Sabit diskimizi tek bir dosya olarak yedeklememize ve gerektiğinde bu dosyayı ayrı bir sabit disk olarak tanıtıp kullanmamıza, kopyalamamıza ve yedeklememize (VHD) imkan veriyor. DirectX11'le oyun teknolojisine de katkı yapmayı unutmuyor. Ayrıca Vista sürücülerimizin %99 oranında çalışacağını söyleyerek yüreğimize de su serpiyor. Eh, "güzel" diyor insan bu kadar lafın üzerine.


Belgelerim yerine gelen Kütüphaneler kişisel dosyalarımızı çok daha düzenli saklamamıza imkan tanıyan yeniliklerle geliyor.

BİLMEDİKLERİMİZ

Microsoft'un her zamankinden farklı bir politika izlediği, kullanıcıların istek ve yönlendirmelerine daha fazla önem verdiği bir gerçek. Buraya kadar bir sorun yok. Ancak "İşte Vista'nın bitmiş hali" yorumlarına bir nebze de olsa hak vermemek elde değil. Windows Vista'yı sadece 3 yaşındayken rafa kaldırmak ne kadar doğru, tartışılır. Bu yüzden Windows 7'nin hangi fiyat aralığında olacağı kafamıza takılan önemli bir soru. Piyasaya çıkış tarihiyle ilgili bilgilerin hepsi 2009 sonu, 2010 başını işaret ediyor. Bu arada yeni DirectX sürümlerini sadece yeni işletim sistemiyle çıkartma modası da nereden çıktı yahu? Akılımıza takılan elbette daha ciddi sorular da var. Yazılım ve donanımlarla gerçekten bir uyum sorunu yaşamadan yeni sisteme geçebilecek miyiz? Bellek yönetimi ve sistem kaynakları kullanımı konusunda gerçekten Vista'dan daha başarılı olacak mı? Beta aşamasına yeni yeni gelen bir işletim sistemi önümüzdeki bir yıl içinde gerçekten tamamlanmış bir şekilde karşımıza çıkacak mı? Her zamanki gibi bekleyip göreceğiz.

PAZAR YERİ



DEĞİŞİM BAŞLADI

Intel i7 serisiyle sistemlerimizde değişim rüzgârları esmeye başladı. Bu değişimden ilk etkilenen kuşkusuz *Süper Sistem*imiz oldu. İşe sistemimizin işlemcisini Intel i7 940'a terfi ettirerek başladık. Geçtiğimiz aylarda tavsiye ettiğimiz Intel Core 2 Extreme QX9650'ye göre oldukça performanslı, ayrıca çok daha hesaplı. Ancak belirtelim, bu sistemimiz için asıl beklediğimiz işlemci i7 Extreme 965. Şu anda piyasada bulunmadığı için tavsiye edemiyoruz ama eli kulağında. İşlemciyle birlikte tabii ki anakart ve bellek de değişiyor. Anakart olarak Asus Rampage II Extreme'i seçmemiz tesadüf değil. Birlikte gelen Creative SupremeFX X-Fi ses kartı o kadar başarılı ki ekstradan bir ses kartı almaya gerek kalmıyor. Bu yüzden *Süper Sistem*de ses kartı tavsiyesinde bulunmadık. Diğer yandan *Süper Sistem*imizle beraber Organize Sanayi ekibi olarak resmen DDR3'e geçtiğimizi söyleyebiliriz. Kısaca *Süper Sistem*imiz yeni teknolojilerle donatıldı, performansı artırıldı, buna rağmen fiyatında gözle görülür bir düşüş yaşandı *(OlgaY'ın Wall Street Journal'daki işine son vermişler galiba, cümlemize geçmiş olsun-KA).*

Diğer yandan piyasanın genelinde bir stok daralması göze çarpıyor. Yeni ürünlerin henüz stoklarda bulunmaması tabii ki normal ama parça fiyatlarını karşılaştırmak için sık sık yararlandığım büyük perakende firmalarının bile stoklarındaki ürün çeşitliliğini daralttığını fark etmemek mümkün değil. Ekonomik krizin hayatımıza etkisi böyle bir şey olsa gerek...

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 940		
	(j) 122$	(n) 133$	(e) 144$	(m) 176$	(l) 190$	(c) 204$	(b) $699	-	-
Anakart	Asus P5Q-SE			Asus P5Q			Asus Rampage II Extreme		
	(m) 119$	(f) 127$	(e) 135$	(m) 136$	(h) 151$	(e) 158$	(?) $390	-	-
Bellek	Mushkin High Performance 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Kingston HyperX 3x1GB kit 2000 MHz DDR3		
	(o) 39$	-	(i) 59$	(e) 50$	(h) 55$	(i) 65$	(?) $291	-	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 3870 512MB GDDR4			Sapphire Radeon HD 4850 Toxic 512MB			Sapphire Radeon HD 4870 X2 2GB GDDR5		
	(f) 126$	-	(b) 143$	(f) 196$	(m) 199$	(b) 234$	(m) 525$	(f) 569$	(e) 611$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(m) 59$	(e) 64$	(j) 72$	(m) 86$	(o) 96$	(b) 109$	(m) $222	(b) 270$	(j) 326
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(g) 22$	(f) 22$	(b) 29$	(g) 22$	(f) 22$	(b) 29$	(o) 216	-	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600watt			Recom Gaming Engine 1050watt		
	(a) 34$	(h) 39$	(o) 40$	(n) 103$	(b) 115$	(f) 119$	(k) 165	-	(h) 209
Kasa	Recom Backdraft Siyah			AeroCool AeroRacer-Pro			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(o) 79$	-	-	(n) 94$	(h) 99$	(o) 105$	**(a) 257$**	(b) 279$	(n) 298$
Toplam Fiyat	Min 600$			Min 863$			Min 2765$		
	Max 701$			Max 1023$			Max 3040$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC160		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(n) 99$		(o) 26$	(c) 35$	(o) 88$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 198$	(e) 198$	(f) 121$	(b) 129$	(h) 389$	(n) 512$

Mouse Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech X7 XL-755K Oscar		A4 Tech X7-G800	
	(a) 23$		(f) 21$	(e) 24$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 77$		(o) 94$	(b) 98$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Lenovo L1940		Samsung T220		XXX	
	(a) 144$	(e) 183$	(o) 191$		(a) 270$	(J) 270$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung 226CW		Lenovo ThinkVision L2440X	
	(e) 136$	(b) 182$	(b) 360$		(a) 366$		-	-

TAMİR ATÖLYESİ

Aslında önemli gün ve haftalara inanmayan, bu tarihleri mümkün olduğunca umursamayan biriyim ama sanırım ilk defa bu saçma yılbaşını umursamak istiyorum. Biliyorum takvimdeki rakamsal bir değişime bel bağlayan aciz yaratıklarız ama olsun, ömrümde ilk defa bir şeylerin değişeceğine, daha iyi olacağına inanmak istiyorum. Hani hayatımızdaki yegâne mutluluğun *Call of Duty 4*'den sonra *Call of Duty 5*'in çıkmasından daha fazlasının olduğu bir dünyada yaşamak istiyorum. Yaşamaya değer umutlarımız olsun istiyorum… Belki bir umutla…
Hoş geldin 2009!

ASLINDA ÖYLE DEĞİL

Merhabalar sevgili Oyungezer ailesi, Bilgisayarımı yenileme işlemine anakarttan başladım. Ancak bir teknoloji marketinden aldığım Asus P5KPL-AM anakartımı henüz bilgisayarıma yerleştirmedim. Bayram harçlıklarının birikmesiyle inşallah 9800GT DDR3 512MB ekran kartı, Intel Core 2 Duo E7300 işlemci ve 2GB DDR2 bellek almayı planlıyorum. Ancak anakartın kutusunun üzerinde gördüğüm "DDR2 1066 (O.C.)" yazısı beni kuşkulandırdı. Acaba bu belleklere verilen maksimum destek sınırı mı, yoksa ekran kartının DDR2 olması gerektiğinin mi ibaresi? Ayrıca belirttiğim sisteme kaç watt'lık bir güç kaynağı alırsam yeterli olur? Bu sistemle amacım Crysis'te yüksek performans elde etmek değil tabii ancak sizce az buçuk da olsa Starcraft 2 gibi yeni nesil oyunları kaldırır mı?

Hepinize iyi çalışmalar ve bol oyunlu günler.
Yiğit TÜRKER

Merhabalar Yiğit,
Mailini alır almaz çok kuşkucu bir insan olduğundan kuşkulandım nedense. Aslında bu kadar kuşkucu olmaya da gerek yok. Mesela senin anakartının kutusunu ele alalım. Üzerinde "DDR2 1066 (O.C.)" yazıyor demişsin -ki bence orada "DDR2 1600 (O.C.)" yazması daha olası-. Olay şu, Asus P5KPL-AM anakart, maksimum olarak piyasadaki standart 1333 MHz DDR2 belleklere destek veriyor. Ama bellekleri overclock işlemine tabi tutup 1600MHz'e kadar ulaştırsak bile bu anakart çalıştırabiliyor. Asus da bunun altını çizmek için o ibareyi koymuş. İşin ekran kartlarında kullanılan belleklerle alakası yok aslında. Ama haklısın isimleri pek karışır oldu artık *(Ürün kutuları üzerindeki minik yazılara da dikkat. Bir ibare varsa kutu üzerinde, her daim açıklaması da vardır-KA)*. Hele de DDR3'den sonra. Bu karışıklığı önlemek için ekran kartlarında kullanılan bellekler belirtileceği zaman genellikle bellek tipinin başına "G" harfi koyuluyor (örn: GDDR3).

Sistemine 450 Watt kaliteli bir güç kaynağı yeterli olacaktır. Sanıyorum piyasada High Power'ın 460 Watt güç kaynağı bolca olacaktı *(almışken High Power 500W al en azından, hem modüler kablo seçeneklerin olur hem de yakın tarihte tekrar güncellemek zorunda kalmazsın-KA)*. Starcraft 2 çıkmadan bir şey söyleyemem ama bu bilgisayarın bu aralar piyasaya çıkmış ve yakın zamanda çıkacak tüm oyunları en azından oynanacak kalite ve performansta açabileceğini garanti ederim.

İyi oyunlar Yiğit, yeni sistemini güle güle kullan…

EKRAN KARTLARINDA FANSAL ISINMA

Merhabalar Oyungezer ailesi! Nasılsınız efendim? Uzatmadan soruma geçiyorum... Benim bir adet XFX 8800 GT ekran kartım var ve kendisinden çok memnunum. Sadece azı-

Tapir Usta: ŞUURSUZ TAPİR'İN LIBERTY CITY MACERALARI



cık ısınma problemi var. Onu da şu ana kadar nTune adlı programla, ekran kartının stok fan devir hızını yaklaşık %60'a yükselterek çözüyorum. Ancak yeni çıkan Forceware 180.xx serisi sürücülerde nTune'dan fan hızı ayarlanamıyor. Böyle olunca da fan devir hızı %30'da kalıyor ve oyunlarda bir süre sonra donmalar oluyor. Forceware 180.73'ü yüklediğimde başka bir fan programı denedim ancak arayüzü oldukça karmaşıktı. Açıkçası çok da güvenemedim. Şu an eski sürücüyle devam ediyorum. Sizce ne yapmalıyım? Kasa havalandırmasıyla ilgili ne gibi değişiklikler olabilir? Fan hızı için adam gibi bir program var mı? Yardımcı olabilirseniz çok sevinirim. Hepinize saygılar, sevgiler! Yeni yılda Oyungezer ailesine ve ailemizin kahramanı Goyun'a mutluluklar diliyorum!
Tuğrul AKPOLAT

C Merhabalar Tuğrul,
İstersen işe Nvidia'nın ekran kartınla kullanmanı tavsiye ettiği Forceware 180.48 sürümüne geri dönerek başlayalım. Şu an resmen 180.73 sürücüsü yayınlanmış değil, elindeki sürücünün beta olması da muhtemel. Program konusunda ise nTune yerine, bence ondan daha başarılı olan RivaTuner v2.21'i tavsiye edebilirim. Fan devir hızı ayarlamalarını bu programdan da rahatlıkla yapabilirsin. Eğer köklü bir çözüm istersen sana Arctic Cooling NV Silencer 5 (Rev. 3) fan kitini önerebilirim. Böylece bu sorunu 20$ gibi bir fiyata tamamen çözebilirsin. Ama hatırlatmakta fayda var, bu fan kiti üretici firma tarafından sadece Geforce 6-7 kartlar için üretildi ancak 8800 GT kartlara da rahatlıkla uygulanabiliyor *(Ama fan kitine para harcamaya gerek yok. RivaTuner'la fan hızını –çok gürültü yapmıyorsa- %100'e çek ve keyfine bak. Kasa içini biraz rahatlatıp hava akışını düzenlersen ekran kartının daha az ısınacağına da eminim.-KA)*

BLU-RAY ZAMANI MI?

S Merhabalar,
Benim bir tek sorum olacaktı. Bilgisayarımda Blu-Ray film izlemek istiyorum, herhangi bir konuda acaba bir sorun yaşar mıyım? Öncelikle Asus Maximus Formula anakartı, Intel Core 2 Quad Q6600 işlemcisi, Asus 8800GT (1GB) ekran kartı, 2GB belleği ve Samsung 206NW monitörü olan bir sistemim var. Şimdi ben bu sisteme Blu-Ray sürücü takmak istiyorum ama filmleri aldıktan sonra elimde patlamasını istemiyorum. Monitörün sadece VGA (analog) girişi var ve o yüzden sadece analog bağlayabiliyorum.

Bu yüzden Blu-Ray bölge koruma sistemi beni endişelendirdi. Alıp takarsam (yanında izleme programının geldiğini varsayarak) hemen filmleri izlemeye başlayabilir miyim? Yoksa AnyDVD gibi koruma kaldıran programları kullanarak mı izlemek zorunda kalacağım? Kısaca böyle bir bilgisayarda Blu-Ray için fikir ve yardımınıza ihtiyacım var.
Cevap için şimdiden teşekkürler.
Ali GÜRBAĞ

C Merhabalar Ali,
Blu-Ray filmleri izlerken performans ve kalite konusunda pek sıkıntı yaşayacağını sanmıyorum. Sistemin ve monitörün Blu-Ray izlemeye elverişli. Analog ve dijital çıkışın filmleri oynatmaktan ziyade görüntü kalitesinde bir etkisi olabilir ancak bu farkı çok hissedeceğini zannetmiyorum. Ancak bölge koruma sistemi konusunda bu kadar iyimser olamıyorum. Sonuçta bu tamamen alacağın Blu-ray okuyucu ile seçtiğin filmlerin bölge kodu uyumunu ilgilendiren bir konu. Tüm bölgelere uyumlu filmleri ya da bir şekilde elindeki Blu-Ray oynatıcının destek verdiği koddaki filmleri izlemen gerekecek. Ancak hem Blu-Ray sürücünü hem de filmleri Türkiye'den alırsan böyle bir sorunla karşılaşmazsın.

YÜKLENMEYEN OYUNLAR

S Böyle harika bir dergi hazırladığınız için sizleri kutluyor, başarılarınızın devamını diliyorum. Nice senelere Oyungezer!
Artık sorularıma geçeyim. Şimdi elimde Pentium D 3.0GHz çift çekirdekli işlemci, 1GB DDR2 533MHz bellek ve Nvidia GeForce 8500 GT 512MB ekran kartı bulunan bir bilgisayarım var. Bu sistemle bir senedir çıkan oyunları (Crysis, Assassin's Creed, Bioshock, Gears of War vb.) yüklenemediği için oynayamıyorum. Donanım değişikliklerinden sonra BIOS güncellemesi yaptım. SATA olan sabit disklerimi artık BIOS IDE olarak görüyor. PES 2009 oynarken Şampiyonlar Ligi'nde yarı finale gelince hata verip Windows'a atıyor. İnternetten indirdiğim dosyalar yüklenmiyor. Ekran kartı güncellemelerini bile yapamıyorum. Partition Magic dâhil her şeyi denedim, olmadı. Defalarca format attım, yeniden Windows kurdum, bir türlü düzelmedi. Artık yeni bir anakart almayı düşünüyorum.

Bu arada bu size ilk mailim, hatam varsa affola. Yayın hayatınızda başarılar.
Mesut KÖKSAL

C Merhabalar Mesut,
Sabit diskin SATA da olsa, PATA da olsa anakartın IDE olarak atama yapması doğal, RAID olarak bağlamadıktan sonra tabii… Ama sanıyorum sen de RAID kullanmıyorsun. Yeni çıkan oyunların yüklenmeme şekli de önemli tabii. Hani Windows'a mı düşüyor, uyarı mesajı mı veriyor, yoksa yükleniyor da sabit diskte mi gözükmüyor, bu kısmı önemli. BIOS güncellemesinden sonra da tüm ayarların doğru yapıldığından emin olmak lâzım. Sorunun biraz da yazılımsal olabileceğini düşünüyorum. Özellikle Windows'un güncellemelerini kontrol et. PES 2009'da yaşadığın sorun oyunun kendisinden de kaynaklanıyor olabilir. Yazılımsal bir hatadan kaynaklanmasına karşı, ne olur-ne olmaz System Mechanic kurup, optimizasyon yapmanda fayda var. Hepsinin anakart ya da sabit disklerden (bu daha büyük olasılık-KA) kaynaklı donanımsal bir sorun olması da muhtemel tabii ki.

Göz açıp kapayıncaya kadar bir yılın daha sonuna geldik (geldik ama Cod World at War oynamamışsın sen daha. Online ortamlarına bir gir bak bakalım. Yüzüne gözüne renk gelsin. Böyle büyük bir kayıpla kapatma koca yılı Ertezim, OlgaY'im-KA). Her türlü derdinizi, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz. Gelecek ay bambaşka sorulara cevap aramak üzere, hoşçakalın...

– Dual Katanalı OlgaY ERTEZ

SANAYİNİN GELDİĞİ SON NOKTA

İnsanoğlu dur durak bilmiyor, her 15 saniyede bir kullanılabilir bir teknoloji geliştiriyor. Biz de kimsenin kullanmayacağı teknolojileri incelemeye devam ediyoruz.



USB Humping Dog

Bu USB aygıtının ne işe yaradığını anlatamıyoruz. Türk aile yapısına aykırı falan derler, başımız belaya girmesin sonra. Terbiyesiz köpiş, kışşşt, namusuna leke süremezsin bilgisayarımın!

Poken



Bu USB aygıt MySpace, Facebook ve benzeri topluluk sitelerindeki bilgilerinizi tutuyor. Sokakta poken'lı biriyle karşılaşırsanız, poken'larınızı tokuşturarak bilgilerinizi takas edebiliyorsunuz. Yuh! Poken hi5!

USB Gold



Hem bir USB hub'a ihtiyacınız var hem de masanız zengin görünsün istiyorsunuz. İşte, altın külçesi şeklinde bir USB hub tam da aradığınız şey! Elektriğini de dışarıdan alıyor. Aramaz olaydık.

iGrill

Açsınız, tembelsiniz de. Mutfağa gitmeye üşeniyorsunuz. Üzülmeyin iGrill'i USB'den bağlayın sisteminize, köfte pişirin, tost yapın. Pişireceğiniz her neyse bilgilerini yazılıma girerseniz kalori hesabını, ne kadar sürede pişeceğini falan da söylüyor.





COSPLAY'DE HAYAT VAR

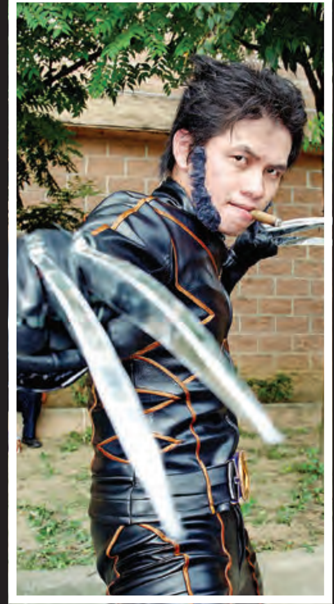
HAYALİ KARAKTERLER ETE KEMİĞE BÜRÜNÜYOR, SİZE DÖNÜŞÜYOR

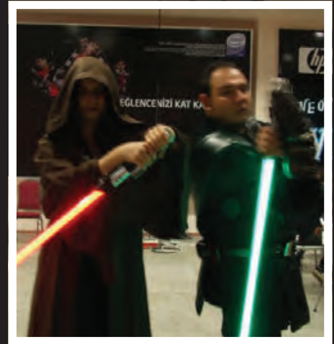
HAZIRLAYANLAR: **İPEK CEVAHİR, OLGAY ERTEZ**



POWER RANGER COSPLAY'İ YAPMANIN EN GÜZEL YANI MASKE TAKIYOR OLMAK. BÖYLECE KİMSE TARİHİN EN DANDİK SERİSİNİN KARAKTERİNE BÜRÜNDÜĞÜNÜZÜ ANLAYAMAZ.







Bilgisayar adındaki garip bir aygıt dünyayı ele geçirmeden önce, dünyayı televizyon adındaki daha az garip bir aygıt yönetiyormuş. O dünyanın çocukları bütün gün televizyon başında çizgi film izler, hatta oyunlarını bile izledikleri o çizgi filmlerden esinlenerek oynarlarmış. Mesela bir çocuk He-Man olurmuş, diğerlerini kovalarmış. Diğer çocuklarsa toplanıp Voltran'ı oluştururlarmış. Sonra ninja kaplumbağacılık dünyayı kasıp kavurmaya başlamış. Bir anda tüm çocukların en sevdiği yemek pizza oluvermiş. Tabii bu da oyunun bir parçasıymış. Bir de televizyonla bilgisayarın küçük kardeşi atari varmış. Bu kardeşle tanışan çocuklar hemen Street Fightercılık oyununu icat etmişler. Bu oyunu oynayan çocuklar "alekspu" ya da "aduket" diyerek birbirlerine silgi atarmış. Ancak bu oyunu ilkokul öğretmenleri hiç sevmezmiş. Sonra yıllar geçmiş, o çocuklar büyümüş ve tüm eski oyunlar unutulmuş...

Biz o dünyanın çocuklarıydık ve şimdi kulağa masal gibi gelen o küçük oyunlarla çok mutluyduk. Üstünden yıllar geçmesine rağmen hâlâ o zamanları deli gibi özleyen çocuklar olarak yapabileceğimiz hiç mi bir şey yok peki? Tabii ki var, eğer bunu dilerseniz... Pek Alaeddin'in cini olmasak da bu dileğinizi gerçekleştirmenize yardımcı olabiliriz. Hayır, bu sefer çocuk kalabilmek için bilgisayar oyunu tavsiye etmeyeceğiz. Söz veriyoruz...

İlk önce derin bir nefes alın ve çocuk olmanın ne demek olduğunu hatırlamanızı sağlayacak bir anıyı hatırlamaya çalışın. O günlerin heyecanı ve azmi olmadan bu yolculuğa çıkamayız ne yazık ki. Sonra da o günlerde en çok olmak istediğiniz, kendinizi sık sık yerine koydunuz bir hayali karakteri gözünüzün önüne getirin... Çizgi filmlerden, oyunlardan, çizgi romanlardan olabilir. Hadi ama... Hiç mi ekranın diğer tarafındaki bir karakter olmayı düşlemediniz? Seçtiniz mi? Tamam... İşte şimdi sizlere bu hayalinizi gerçekleştirmenin sırrını açıklıyoruz. Karşınızda hayran kitlelerini kasıp kavuran, alışkanlık yapan bir hobi: ***Cosplay!***

COSPLAY İNSANIN KENDİNE YAKIŞANI GİYMESİDİR

İyi de bu cosplay ne ola ki? Cosplay, uzun yazılışıyla ***Costume Play***, belli bir karaktere benzemek adına, kostüm ve aksesuarlarla yapılan tasarım hobisidir. Esas amaç, kullanılacak bu malzemelerle hayali bir karakterlerin canlandırılmasıdır. Diğer yandan bu karakterler oyun, film, dizi, anime, manga, roman, çizgi roman, mitoloji ayrımı olmaksızın herhangi bir kurgu eserden olabilir. Cosplay ile uğraşan birinin, canlandırabileceği karakterlerin sınırı hayal gücüne ve yaratıcılığına bağlıdır. Dev bir kılıcı taşıyacak kaslarınız ya da yemyeşil saçlarınız olmayabilir ama yine de istediğiniz karaktere benzeyebilirsiniz. Bu hobinin eğlencesi de burada zaten, hayal kahramanınıza adım adım yaklaşmanızı sağlayacak küçük çözümler üretmek, bulmaca çözer gibi kostüm tasarımı yapmak…

JOKER BANA YAKIŞIR MI?

Cosplay ile uğraşmaktan alacağınız keyif, hedeflediğiniz karaktere benzediğiniz oranda olduğundan ilk önce "ulaşılabilir" bir karakter seçerek işe başlanır. Hani orta boylu, esmer, ince yapılı biriyseniz, uzun boylu, sarışın, kaslı bir karaktere öykünmenizin pek anlamı olmayabilir. Diğer yandan insanüstü bir yaratıcılığa sahip cosplayciler, böyle büyük tezatlardan bile alnının akıyla çıkmayı başarıyor, o da ayrı bir konu. Biz bu konuda henüz acemi olduğumuza göre daha makul bir hedef seçmeli, bu karakterin kendimize uygulanabilirliğini analiz edip ilk aşamayı tamamlamalıyız. Daha sonra karakterin fiziksel özellikleri, kıyafeti, aksesuarları olmak üzere detaylı analiz süreci başlıyor. Nelerin gerekli olduğu ortaya çıktıktan sonra da kolları sıvıyoruz.

İlk önce fiziksel özellikleri (saçı benzetmek için peruk, göz rengini benzetmek için renkli lens, geçici dövme vs.) uygulanabilir, imkânlar dahilindeyse bunların nasıl ve nereden temin edileceği hesaplanır. Sıra kostüm ve aksesuarlara geldiğinde, aynı planlama aşaması onlara da uygulanır. Dışarıdan temin edilecekler için fiyat ve kalite araştırması, hazırda bulunmayanlar için özel sipariş imkânının araştırılması, diğer yandan eldeki imkânlarla yapılabileceklerin sıralanması gibi işlerimizi tamamladığımızda artık hangi kalitede, nereden ve kaça sorularına birkaç alternatif cevabımız hazır demektir. Peki ama hangisi? Planlama konusunda üç noktaya özen göstermemiz gerekiyor. İlki bütçeyi aşmamak, ikincisi en ideal olandan ziyade en yapılabilir olana odaklanmak, sonuncusu ise detaylardan çok genele özen göstermek. Cosplaycilerin en sık düştükleri hatalardan biridir; belli detaylara fazlaca özen gösterip kostümün genelinde dengeyi tutturamazlar.

Planlama sonrası yapılacaklar tamamen yaratıcılığa ve el becerisine bağlı. Çünkü cosplay, internetten kostüm siparişi vermek demek değildir, zira takım halindeki hazır kostümler, çoğu zaman beklentileri karşılamayabiliyor. Diğer yandan internetteki kostüm sitelerinden, yapılması zor, özel parçaları sipariş etmekte tabii ki fayda var.



SÜRELİ YAYINLARDA COSPLAY

Cosplay adına, senede birkaç defa da olsa çıkan dergiler bulmak mümkün. Amerika'da AniCoz, Meksika'da CosplayWorld, Japonya'da Dengeki Layers ve artık İngilizce'ye de çevrilen Cosmode adlı dergiler cosplay yapmak isteyenlere neyin nasıl yapılabileceği konusunda çok iyi birer kaynak. Yine bu yayınlar üzerinden global etkinlikleri ve başarılı cosplay örneklerini de takip edebiliyorsunuz.





İNSAN OPTIMUS GİBİ KAMYON DEĞİLSE, ROBOT COSPLAY'LERİ İNSANI EN ZORLAYANLARDAN BİRİSİ OLSA GEREK.



JAPON LİSELERİNDE OKUMANIN EN GÜZEL YANI, OKULDAN DÖNÜŞTE ÜNİFORMANIZI DEĞİŞTİRMEDEN COSPLAY YAPABİLMEK.





YOK ARTIK!

Japonya'daki lise öğrencilerinin sıkıntılarından biri, okul üniformalarıyla yolda yürüyememekmiş. Zira turistler, "öğrenci cosplay'i" yaptıklarını zannederek onları durdurup fotoğraf çekmek için sık sık rahatsız ediyorlarmış. Tamam, Japonlar için cosplay günlük hayatın bir parçası ve her yerde karşınıza çıkabilir dedik ama o kadar da değil.

Renkli fon kâğıdından küçük kulaklar yapıp saçlarınızın arasına tokalamak, süslü yılbaşı şeritlerini kesip biçerek kuyruk imal etmek, mutfaktaki oklavayı alüminyum folyoya sarıp gümüş bir asa çıkartmak, anneannenizin bir köşede sakladığı eski eşyaları karıştırmak, bulduğunuz renkli bir saten parçasını pelerine dönüştürmek… Cosplay'e girecekseniz gözünüzün önündeki her tür nesneyi "başka türlü" görebilmeli ve yaratıcılığınızı cebinizdeki paradan daha kıymetli bir kaynak olarak kullanabilmelisiniz. Birazdan birkaç malzeme ve uygulama örneği vereceğiz ama önce bu kültürün doğuşu ve yayılışı hakkında neler biliyoruz, onlara bakalım…

BU ÇILGINLIK NASIL BAŞLADI?

Kökleri Uzakdoğu'da yatan cosplay, bir alt kültür olarak 1980'lerin anime akımından etkilenen hayranlar arasında doğdu. Amerika'da ise 1970'lerin sonuna doğru çizgi roman ve özellikle Star Wars ve Star Trek serilerinin ***fanboy*** sıfatlı hayranları tarafından ismi konmadan yapılmaya başlanmıştı. Tabii o zamanlar tamamen amatör bir eğlenceydi ve sadece ***"convention"*** adı verilen dizi, film ya da çizgi roman organizasyonlarında rastlanabiliyordu. 2000'lerden sonra bu organizasyonların bir yan eğlencesi olmayı bırakıp kendi başına bir organizasyon ve alt kültür haline gelmeye başladı. Özellikle Japonya, Kuzey Amerika ve Kanada başta olmak üzere artık Latin Amerika ülkeleri, Fransa, Belçika, İngiltere, Filipinler demeden tüm ülkelerdeki hayranlar, cosplay adına bir araya geliyor.

DOĞUDA

Japonya'nın çizgi roman kültürü 18. yüzyıla kadar uzanıyor ama cosplay'e altyapı hazırlayacak olgunluğa 1970'lerin başında ulaştığını söyleyebiliriz. Kuşkusuz bu süreçte 1945-1952 Amerikan işgali ve sonrasındaki dönemin (1960'ların başı) rolü yadsınamaz. Modern mangaların, 1980 dönemi animelerini tetiklemesiyle Uzakdoğu'da cosplay dönemi resmen başlamış oldu. Köklü manga kültürü, üstüne eklenen anime kültürü ve nihayet dijital oyun kültürünün hızla yayılması sonucunda Japonya'da tamamen bu üç kültürün ortasına doğmuş ve bunların yoğun etkisi altında yetişmiş bir nesilden bahsedebiliriz. Anlayacağınız, fantezi kültürünün gündelik hayatın bir parçası haline geldiği Uzakdoğu'da bu kadar başarılı cosplay örneklerinin çıkması hiç de tesadüf değil. Özellikle Japonya'da cosplay, hakim kültürün bir parçası olabilmiş ve toplum tarafından kabullenilme sürecini çoktan tamamlamış durumda.

Eğer Japonya'daysanız, herhangi bir tanıtım seminerinde, çok alakasız bir özel etkinlikte, gece kulüplerinde ya da kafelerde çeşit çeşit cosplay gruplarına ya da temasına rastlayabilirsiniz (bizdeki "market açılışına manken çağırma" geleneğinin Japon versiyonu gibi düşünün bunu). Buradaki cosplaycilerin katıldığı en popüler ve dünyanın en meşhur etkinliği 1975'ten bu yana yılda iki kez düzenlenen ***Comiket***. Amatör yazar ve çizerlerin de stantlarını kurup kendilerini tanıtabildiği Comiket, onlarca fantastik dünyayı birleştiren ve bir görsel şölen tadındaki cosplay karelerine sahne olan yegâne etkinlik. Şu kadarını söyleyelim, 2007 yılındaki katılımı 550 binin üzerindeydi.

BATIDA

Amerika'da ise çizgi romanların altın çağı 1930'larda başlayıp 1940'ların sonlarına kadar devam etti. II. Dünya Savaşı'nın etkisiyle popüler olan süper kahraman kültürü, bu dönemdeki çizgi romanların çekirdeğini oluşturuyordu. Süper kahraman kültürünün Kuzey Amerika'da bu dönemde başladığını görsek de fanboy'luğun ve onun alt kültürü olarak cosplay örneklerinin ortaya çıkışı 1960'ların sonunda Star Trek'in ve 1970'lerin sonunda Star Wars'un sayesinde oldu. Nasıl Japonya'da bu kültürü tetikleyen 1980'lerin modern animeleri olduysa, Kuzey Amerika'da da çıkış noktası 1970'lerin bilim kurgu modasıydı. Hatta ilk cosplay örnekleri, çizgi roman buluşmaları (convention) yerine Kuzey Amerika'da bilim kurgu fuarlarında gerçekleştiriliyordu. 2000'li yılların başından itibaren cosplay bu topraklarda da iyice popüler hale geldi. Kuzey Amerika'yı cosplay konusunda da tetikleyen bir diğer etken de kuşkusuz Cadılar Bayramı olarak bilinen Halloween. Cosplay, Kuzey Amerika'da özellikle yılın bu döneminde sınırları belli olan alt kültür grubunu aşıp, toplumun geneline rahatlıkla ulaşabiliyordu. Tabii ki Halloween ile cosplay arasında kalın bir çizgi var. Cosplay'de bir karakteri canlandırırsınız, her detayına kadar "o" olursunuz, hatta repliklerini kullanırsınız. Halloween ise tamamen farklıdır, detaylara o kadar takılmaz, kostümü mükemmel hale getirmek için aylar harcanmaz. Ama cosplay kültürünün toplum nezdinde kabul görmesi için Halloween bulunmaz bir fırsattır.

Kıta Avrupa'sında ise Kuzey Amerika'daki gibi bir çizgi roman kültürü olsa da Cadılar Bayramı gibi bir gelenek yoktu. Bu yüzden kostümlü eğlencelerin toplum içinde popülerliği oldukça sınırlıydı. Yine de geçmişten gelen maskeli balo geleneği, özellikle 90'larda gençler arasında yeniden keşfedildiğinde kostümlü partiler popülerlik kazanmaya başladı. Ancak profesyonel anlamda cosplay'in gelişimi oyun endüstrisini beklemek zorunda kalacaktı.



AMATÖRLER - PROFESYONELLER

Herkesin cosplay'e bakışı farklı. Bunu sadece eğlence olarak gören ve uygun etkinlik buldukça kostümünü de alıp gidenlerin yanında yıllardır uğraşıp profesyonel hale getiren, ismini duyuran, kendi hayran kitlesini yaratan, hatta çeşitli etkinliklerde ya da süreli yayınlarda modellik yaparak üstüne para kazanan bir kesim de var. Öte yandan tek başına ya da arkadaşlarıyla, sadece eğlence için cosplay yapan amatör ruhlu insanlar da var. Yani bu iş için tek seçeneğiniz birilerinin bir etkinlik düzenlemesini beklemek değil, fotoğraf makinenizi kaptığınız gibi amatörlerin dünyasından başlayabilirsiniz. Ama profesyonelleşmek için cosplay becerisi yanında, modellik yapabilmek ve özellikle iyi bir fotoğrafçıyla, sağlam bir stüdyoya sahip olmak gerekiyor. Cosplay konusunda olağanüstü başarılı pek çok grubun en büyük şikayeti, kendileri kadar başarılı fotoğrafçılarla çalışamamaları.







KILL BILL COSPLAY'İ. TABİİ ELDEKİ TOPUZDAN BACAKTAKİ YARABANDINA KADAR HER ŞEY ASLINA UYGUN.







TÜRKİYE'DE COSPLAY

Türkiye'de cosplay konusunda düzenli bir organizasyon olmasa da kostümlü partilerde cosplay esintilerine rastlayabiliyoruz. Aslına bakarsanız kostümlü parti bile Türkiye için yeni bir deneyim. Kıta Avrupası'nın maskeli balo kültürü, üstüne Kuzey Amerika'nın fanboy'luğu eklenince Türk usulü kostümlü partiler meydana geliyor. Türk usulü partilerin bir güzelliği de çeşitliliği. Göbek yapmış birkaç Jedi bir köşede biralarını içerken, ANBU'ların arkasında kahkahayı patlayan Ghostbuster'lara bakan bir Rob Lucci görmek çok eğlenceli bir tablo.

Türkiye'de cosplay etkinliği istiyorsak, üniversitelerin kostümlü partilerini takip etmemiz gerekiyor. Kostümlü partiler konusunda ise üç üniversitenin bilim kurgu ve fantezi kulübü başı çekiyor; İstanbul Üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi ve Yeditepe Üniversitesi.

İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü'nün her yıl ekim ayında düzenlediği FRP-RPG buluşması *ICON* (www.iubkfk.org) ve Ortadoğu Teknik Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü'nün her yıl nisan ya da mayıs ayında düzenlediği ve yine bir FRP-RPG buluşması olan *METUCON* (www.metucon.org) bünyesinde kostümlü partiler gerçekleştiriliyor. Yeditepe Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü ise geleneksel *REFLEXION* (www.reflexion-party.info/) kostüm partisini, her yıl bahar aylarında düzenleniyor.

BİZ NASIL YAPARIZ?

O SAÇI O HALE NASIL GETİRMİŞLER, O MASKEYİ NEREDEN BULMUŞ, O DEV ASAYI NASIL YAPMIŞLAR? PEKİ YA DİĞER DETAYLAR NEREDEN ÇIKMIŞ ÖYLE? ASLINDA HEPSİ GÖZÜNÜZÜN ÖNÜNDE OLAN ŞEYLER. KİMİSİ İÇİN BİRAZ DÜKKÂN GEZMENİZ YA DA EL BECERİSİ GEREKEBİLİR AMA EMİN OLUN GÖZÜNÜZDE BÜYÜTMEYE DEĞMEZ, MESELE DOĞRU MALZEMELERİ SEÇİP BİRLEŞTİRMEK. MESELA EVİNDE, PARTİYE BİRKAÇ GÜN GİBİ ÇOK KISA BİR SÜRE KALA ANBU MASKESİ YAPAN BİR ARKADAŞIN MUTFAK TARİFİ

Önce yüze uygun boyutlarda bir kalıp yapılır ve maskeye uygun şekli verecek şekilde biçimlendirilip katılaşması için beklenir. Önemli not: Kalıbın etrafını saracak tasarımlardan kaçının. Katılaşınca üzerine vazelin sürün, iki tarafını da tutkalladığınız gazete kâğıdı şeritleriyle üzerini tamamen kapayıp kurumaya alın. Bu işlemi kalıbınız yeterince sertleşene kadar (en az 5, gerekirse 10 kez) tekrarlayıp aralara da kuruması için en az 6-8 saatlik süre dilimleri bırakın. İşlemden sonra zımparayla gazete kâğıdı pürüzlerini ve kırışıklıklarını düzeltip vernikleyin. İçine sürdüğünüz vazelin sayesinde maske, kalıbından rahatça çıkacaktır. Maskenin içine yüze direk temas etmemesi için süngerle dolgu yapabilir, gözler direk görünmesin diye de göz boşluklarına ince tül parçaları (Scream maskesindeki gibi) yerleştirebilirsiniz. Artık kalıbından çıkmış ve şekillenmiş maskemiz için yapmamız gereken astarını ve boyasını yapmak.
Tamam, maske hazır ama yüzümüzde durmasını nasıl sağlayacağız? Maske sert olduğundan iki kenarı delerek ya da içerden yapıştıracağınız birer tutucu parçaya basit bir lastik geçirebilirsiniz. Lastiğin rengini maske ve saçla uyumlu seçerseniz fark edilmesi zorlaşır.

MALZEMELER



Kil, çamur, alçı (kalıp amaçlı)



Kalıbı yontmak için tornavida, kaşık, çakı türevi kesici-ezici aletler



Gazete kâğıdı



Duvar kâğıdı tutkalı



Zımpara



Vernik, vazelin



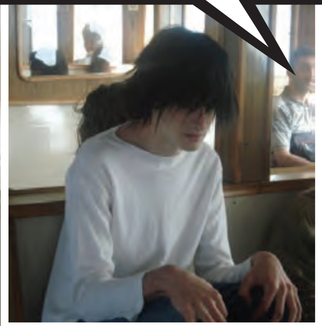
Boya, fırça



Sabır ve zaman



HEY GÜZEL İSTANBULUM'UN GELDİĞİ HALE BAK ARKADAŞ, VAPURDA L VAR! ŞU DEFTERİ SAKLAYAYIM DA BAŞIMA BİR İŞ GELMESİN BARİ *TIRS TIRS*



EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

LOG

www.log.com.tr

LOG 08 OCAK 2009

TÜRKİYE'DE İLK KEZ!

TEST ETTİK

NOKIA 5800 XPRESSMUSIC

SAMSUNG M8800 PIXON

MOTOROLA ZINE ZN5

KARAR SİZİN

İPHONE AL(MA)MAK İÇİN 50 NEDEN

AYIN BOMBALARI

YENİ PATRON NOKIA N97

ÇİFT EKRANLI DİZÜSTÜ

PHILIPS TAŞINABİLİR TV

KONSEPT OTOMOBİLLER

SONY NETBOOK

YENİ NESİL İLETİŞİM

3G

ÜÇÜNCÜ NESİL HAKKINDA HER ŞEY

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

#08

www.log.com.tr

OCAK SAYISI

TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr



EKRAN DIŞI



Artırılmış Oyunlar

Sanal, hiper derken şimdi de artırılmış gerçeklik geliyor. "Augmented Reality" olarak literatüre geçen bu teknoloji, kabaca üç boyutlu ve etkileşimli hologramlara denk düşüyor; sanalla gerçek dünya eşzamanlı kesişiyor. Aslında hologram oldukça eski ama gelişememiş bir teknoloji. Yani halen Star Trek filmlerindeki tadı yakalamış değiliz, Gorillaz'ı canlı izleyebiliyor ama kurcalayamıyoruz, keza Diesel defilesindeki yaratıkları da.

Artırılmış gerçeklik umut verici gerçekten. Fare ve klavye ortadan kalkacak bu gidişle. Her yüzey arayüzleşecek pek yakında. Oyunlar da deney alanı olacak muhtemelen (hatta şimdiden öyle), e tabii biz de memnun denekler. Anime dünyası çoktan fantezilerini kurmaya başlamış bile bu teknolojinin. İlk Innocence'da rastlamıştım ama geçtiğimiz sayılarda tanıttığımız Denno Coil serisi de tamamen artırılmış gerçeklik üzerine kurulu. Neyse, var mı artıran? Prenses Leia?
(www.gamesalfresco.com)

EKRANDIŞINDAKİLER

Sürekli Geziyorlar Efendim, Durduramıyoruz

Yerimizde duramayıp sürekli gezdiğimiz için belki de, ay içerisinde birçok sürprizle karşılaşıyoruz. Geçen ayki gezilerimizden birinde Tiglon'a uğradık, onlar da bizi eli boş göndermeyip çantamızı Star Wars: The Clone Wars şapka ve tişörtleriyle doldurdular. Biz de düşündük taşındık ve okuyucularımıza bir sürpriz daha yapmak istedik. www.oyungezer.com.tr adresindeki çekilişimize katılan 10 şanslı okurumuz bizden Star Wars: The Clone Wars şapka ve tişörtleri kazanacak.
Geçen ayın kazananlarını görmek için web sitemizi ziyaret edebilirsiniz. Ayrıca "çekilişe katılmak istemiyorum" seçeneğini işaretleyen dört OGZ Online kullanıcısına da selam olsun :)





ShamRain

KESİNTİSİZ MELANKOLİ KAYNAĞI

Kışın kar yağdığında tatil olmayan bir okuldan daha az sevdiğim bir şey varsa, o da tam mevsimin ortasında yarıda kesilen melankolidir. Ama çok şükür ikincisinin benim bildiğim iki tane çaresi var: Aşık olun ya da ShamRain dinleyin. İkisini birden yapmanız üzerinizde kalıcı hasar bırakabilir, söylemedi demeyin. ShamRain'in müziği atmosferik rock benzeri isimlerle anılsa da, ben kısaca rüya diyorum. Notalar zihninizde yavaş yavaş imgelere dönüşürken algı sınırlarınız şekil değiştiriyor. Gözlerinizdeki ıslaklık ve odanızın camına vuran yağmur damlaları arasında bağlantı kurma isteği duyuyor, kalbinizdeki küçülmeyi hissederken bir yudum saf hüznün tadına bakıyorsunuz. Bu kış, hiç bitmeyen bir uyku hali için yeniden ShamRain dinleyin.

Son dakika notu: ShamRain, Sidewaytown, Iconcrash ve Kemopetrol gruplarından elemanlar içeren Shoegaze grubu Scarlet Youth'un altı parçalık ilk EP'si önümüzdeki Şubat ayında çıkıyor. An itibarıyla Gleaming Endless Ocean ve Wave Goodbye isimli parçalarını Last.fm üzerinden tekrar tekrar dinliyor ve takip etmenizi şiddetle öneriyorum. -**Eren**

Real Drive

GHOST IN THE SHELL'İN YAPIMCILARINDAN

Çoğumuzun "Ghost in the Shell" animesiyle tanıdığı dünyaca ünlü animasyon stüdyosu Production I.G., bu sene Real Drive (RD Sennou Chousashitsu) adlı çok ilginç bir yapıma imza attı. Real Drive, önümüzdeki aylarda anime sayfalarında yerini alacak ama ondan önce yapımdaki bir Türk izine değinmek istiyorum. Japonya'da çalışan Doç. Dr. Serkan Anılır, Real Drive projesinde Future Visual Supervisor olarak görev almış, hatta projelerinden bir tanesi animede de kullanılmış. Hani sevdiğimiz işlerde kendi ülkemizden birinin çok uzak görünen yerlerde başarıya ulaşmasından gururlanırız ya, işte izlerken ona yakın bir duyguya kapıldım. Ama eminim ki bunu bilmesem de, bu farklı seriyi izlerken aynı zevki alırdım. -**İpek**

Batman: The Dark Knight Blu-Ray

YÜZÜNE BİR GÜLÜCÜK KONDURALIM

Küçüklüğümden beri çizgi roman karakterleri arasında Batman'in yeri özel olmuştur benim için. Gotham City'nin o karanlık ve gotik atmosferi, Joker'in içi dolu delilikleri, Arkham Asylum ve tabii ki Batman filmleri gönlümdeki bu özel konumun nedenlerinden sadece birkaçı. Son Batman filmi The Dark Knight'ın etkisinden kurtulamadığımızı söylemiştik geçen ay. Biz hâlâ ortalıkta "vaaaay, soooo seriousssss?" diyerek dolanırken, Tiglon filmin blu-ray versiyonunu çıkartarak yüzümüze bir gülücük kondurdu. Film hakkında söylenebilecek her şey daha önce söylendi zaten. Benim bu yazıda anlatmak istediğim blu-ray hazzı. İlk diski takıp da ilk ekstra seçeneği izlemeye başladığımda dudaklarımdan tek bir cümle dökülebildi: "Ben bu ayrıntıları daha önce nasıl fark etmedim". Tamam, ben de "blu-ray görmüş masum köylü" değilim. Daha önce de blu-ray deneyimlerim oldu ama bu kadar güzel ve her bir köşesi keşfedilmeyi bekleyen ayrıntılarla dolu bir filmi HD/blu-ray kalitesinde izlemek, Joker'in yüzündeki her bir mimiği ve hatta Berkant'ın deyimiyle "Christian Bale'in kaç kaş teli olduğunu" fark etmek gerçekten bambaşka bir deneyimmiş. Üstelik filmin blu-ray versiyonunun sunduğu tek şey görsel şölen de değil. Özel seçenekler arasında Joker'in müziğinin bestelenme aşamalarını, hastane patlatma sahnesinin kamera arkasını, süper güçleri olmayan birisinin part-time süper kahramanlık sürecini, Batman psikolojisini ve daha birçok özel bölümü izleyip zihinsel hazza ulaşıyorsunuz. Sizi bilmem ama Dark Knight'ın bu sihirli diskleri benim kısa sürede arzu nesnem olmayı başardı. -**Damla**



En Bir Best of 2008

Bütün bir sene peşimizde koştu Damla, "bak bu kadar müzik dinliyorsunuz, iki satır bir şey yazın Ekran Dışı'na" diye. "İki albüm inceleseniz ya" diye dil döktü. Biz de bütün bir sene onun ricalarını kulak ardı edip utanç içinde müzik dinlemeye devam ettik. Ama sonunda suçluluk öyle birikti, öyle büyüdü ki bütün bir sene ne dinlediysek hepsini birden yazmaya karar verdik. İşte 2008'de bizim evden yayılan titreşimler…

Aman elden geldiğince az şeyi atlayalım telaşıyla bütün bir ay boyunca 2008'de dinlediğimiz ne varsa gözden geçirdik, notlar tuttuk, notlar verdik. Sonunda baktık ki 2008 o kadar da iyi geçmemiş müzik açısından. Geçen sene daha iyiymiş sanki. Çok güvendiğimiz isimler hayal kırıklığı yaratan albümler çıkarmış. Beck, Elvis Costello, Dandy Warhols dinlemişiz bir sürü ama hiç iz bırakmadan gitmişler. Birleşiyorlar diye heyecan yapmışız Portishead için ama üçüncü albümleri öncekiler gibi derinden dokunamamış bize. Sigur Rós bile biraz tutuk kalmış bu sene. En şaşırtanı da 3 sene önce bomba gibi patlayan İngiliz indie'lerinin bu sene çok feci patlamasıymış. Bloc Party ve Keiser Chiefs dinlenebilirlik sınırlarının altında kalmış.

Ama bir parça daha gözden uzak, yeraltındaki gruplara bakarsanız müzikte ciddi bir değişim yaşandığını görebilirsiniz. Vokallerin özgürleştiği, bağıra çağıra şarkı söylemenin kimsenin garibine gitmediği (böğürmek hâlâ çok ayıp) bir dönem geliyor sanki. Mesela noise akımı hızla yükseliyor. Bir yandan rock ve pop bir kez daha barışıyor ve ikisinin muhteşem çocuğu new wave dalgası yeniden kabarıyor. Evet, vasat bir seneydi ama derinlerde bir şeyler kıpırdanıyor.

Biz her ne kadar klasman dışında tutsak da yılın en büyük sürprizlerinden biri de Video Games Live oldu. Eğer bu şaheseri henüz dinlemediyseniz hiç durmayın. Neyse biz lafı uzatmadan size kendi seçtiğimiz yılın en güzel 5 şarkısıyla veda edelim. **-Serpil & Tuğbek**

1- Mogwai / Batcat
2- The Last Shadow Puppets / The Age Of The Understatement
3- The Verve / Sit and Wonder
4- Ladyhawke / Magic
5- Morcheeba / Au-delá

2008'in Dinlenesi Diğer Albümleri

Adele/19, *Aliens*/Luna, *Amadou & Mariam*/Welcome To Mali, *Bauhaus*/Go Away White, *Be Your Own Pet*/Get Awkward, *Blood Red Shoes*/Box Of Secrets, *British Sea Power*/Do You Like Rock Music?, *Buena Vista Social Club*/At Carnegie Hall, *Calexico*/Carried To Dust, *Chairlift*/Does You Inspire You, *Coldplay*/Viva La Vida, *Death Cab For Cutie*/Narrow Stairs, *Elbow*/The Seldom Seen Kid, *Fleet Foxes*/Fleet Foxes, *Foxboro Hot Tubs*/Stop Drop and Roll!!!, *Ida Maria*/Fortress Round My Heart, *Johnny Flynn*/A Larum, *Judas Priest*/Nostradamus, *Laura Marling*/Alas I Cannot Swim, *Little Joy*/Little Joy, *Los Campesinos!*/Hold On Now, Youngster…, *Love is All*/A Hundred Things Keep Me Up At Night, *Lykke Li*/Youth Novels, *Mystery Jets*/Twent One, *Nine Inch Nails*/Ghosts I-IV, *No Age*/Nouns, *Oasis*/Dig Out Your Soul, *Okkervil River*/The Stand Ins, *Portishead*/Third, *Protest the Hero*/Fortress, *REM*/Accelerate, Russian Red/I Love Your Glasses, *Sigur Rós*/Med Sud I Eyrum Vid Spilum Endalaust, *Stereolab*/Chemical Chords, *The Cure*/4:13 Dream, *The Killers*/Day & Age, *The Raconteurs*/Consolers Of The Lonely, *The Stills*/Oceans Will Rise, *Tke Kooks*/Konk, *TV on the Radio*/Dear Science

2008'in En İyi 20 Albümü

1

Nick Cave & The Bad Seeds / Dig!!! Lazarus Dig!!! / Alternatif
Son 15 senedir gittikçe yumuşayan, öfkesi alınmış, kafeinsiz Nick Cave müziği bir anda uyandı. Geçen sene yeni projesi Grinderman ile hareketlendi ve bu sene Dig!!! Lazarus Dig!!! ile yıktı geçti. Tam uykuya dalmak üzereyken burbonu kafaya dikmiş gibi sersemletti bizi. Sert, güçlü ve kafasına göre esen, bize müziğinin zirvede olduğu Henry's Dream albümünü anımsatan bir Nick Cave var karşımızda.

2

My Morning Jacket / Evil Urges / Alternatif
Gittikçe evriliyor My Morning Jacket, her albümünde biraz daha farklı, biraz daha olgun ve güzel bir müzikle çıkıyor karşımıza. Ortalığı yıkmıyorlar, sessiz ve derinden ilerliyorlar, galiba bu yüzden müziklerinin kalitesi hiç düşmüyor. 2005'in ses getiren grupları sapır sapır dökülürken My Morning Jacket, Evil Urges ile hiç durmadan devam ediyor yoluna.

3

The Last Shadow Puppets / The Age Of The Understatement / Indie Rock
Bu sene klasik İngiliz indie'si tam anlamıyla çöktü. Tek bir isim, tek bir albüm dışında. Arctic Monkeys'den Alex Turner ve Rascals'dan Miles Kane'in yan projesi olan The Last Shadow Puppets'ı diyoruz. Bir parça 60'lar serpilmiş klasik indie tadı ve akıl almaz güzellikteki melodileriyle tüm bir müzik türünün gururunu kurtardılar.

4

Brett Anderson / Wilderness / Alternatif
Suede dağıldığından beri kendi yol macerasına kaptırıp gitti Brett Anderson, Suede'in o eşsiz sesinden vazgeçtiği, daha naif işler yaptığı için eleştirildi. Sonunda ağzıyla kuş tutsa bile tukaka denir hale geldi. Bu sene yine ağzında eşsiz güzellikte bir kuşla geliyor Brett. Şarkı sözleri biraz zayıf, yaptığı müzik Suede değil ama bize sorarsanız yılın en güzel melodileri bu albümde gizli.

5

The Verve / Forth / Alternatif
Herkes Blur birleşiyor, birleşecek diye heyecan yaparken bir anda karşımızda Richard Ashcroft'un The Verve'ünü buluverdik. 10 sene önce henüz üçüncü albümleri piyasadayken dağılan grup, muhteşem bir dönüş yaptı. Eski hallerine göre daha karanlık, daha sert ve yalçın bir sesleri var. Bu pürüzlü ses öyle derin, öylesine güçlü ki biz bu hallerini eskisinden daha da çok sevdik.

6	Ladyhawke	Ladyhawke	Indie Electronic
7	Mogwai	The Hawk is Howling	Post-Rock
8	MGMT	Oracular Spectacular	Indie Electronic
9	Morcheeba	Dive Deep	Trip Hop
10	Black Kids	Partie Traumatic	Indie Pop/Rock
11	Black Francis	Svn Fngrs	Indie Rock
12	Joe Lean & The Jing Jang Jong	Where Do You Go?	Indie Rock
13	Jaguar Love	Take Me to the Sea	Indie Rock
14	Tindersticks	The Hungry Saw	Alternatif
15	Glasvegas	Glasvegas	Indie Rock
16	The Walkmen	You & Me	Alternatif
17	Aimee Mann	@#%&*! Smilers	Alternatif
18	Dengue Fever	Venus on Earth	Indie Rock
19	Vampire Weekend	Vampire Weekend	Indie Rock
20	Cajun Dance Party	The Colourful Life	Indie Pop/Rock

Köle

A-YAK-LAR BAŞ O-LA-CAK

Extramücadele'nin yeni kısa filmi Köle, Hafriyat Karaköy'de sanatseverlerle buluştu. İktidar, halk ve silahlı adamlar arasındaki alışverişi esas alan filmin hikâyesi bir yumurtanın etrafında dönüyor. Yönetmenliğini Hakan Yonat'ın yaptığı filmin müzikleri BaBa ZuLa'ya ait, aynı mekândaki sergide sunulan set fotoğraflarıysa Serkan Tunç'un objektifinden yansıyanlar. Köle'yi, algılarını biraz olsun açmak isteyen herkese tavsiye ediyor ve bu kışkırtıcı filmi önümüzdeki aylarda, bu sefer kazandığı ödüllerin haberleriyle tekrar konuk etmek istiyoruz. **–Damla**



Amon Amarth

İSVEÇ VİKİNGLERİ İSTANBUL'DA

İsveç'in bir sarışın, mavi gözlülerini seviyorum" dedim Damla'ya, "bir de Amon Amarth'ını". Son günlerde sarışınlardan buraya gelen olmadığına göre en çok sevdiğim ikinci şeyi kaçırmamam gerekiyordu. Ben de aldım sahne önü biletimi, atladım otobüse, vurdum kendimi İstanbul yollarına… 6 Aralık günü, Amon Amarth ülkemizdeki ikinci konserine çıktı. Özellikle son iki albüme yoğunlaşan konserde tüm parçaları büyük bir coşkuyla çaldılar ve seyirciden de aynı coşkuyla karşılık aldılar. Konserin en heyecan verici anlarından biri Varyags Of Miklagaard'ı ilk kez canlı çalmaları ve bunu İstanbul'da yapmaları oldu. Zaten Johan'ın da dediği gibi "İstanbul Vikingleri" olarak çevirebileceğimiz bu şarkının çalınabileceği en anlamlı yer de İstanbul'du haliyle. Diğer bir heyecanlı an da Johan'ı birden karşımda bulmamla yaşandı (evet, o da çok heyecanlandı). Sahneden inip seyircilerin önündeki barikata gelmesi, şarkı söylemeye oradan devam etmesi oldukça hoş bir hareketti. 14 şarkı çalındı, kafalar sallandı, beller tutuldu ve yaklaşık iki saat boyunca deliler gibi eğlenildi. Grubun Myspace sayfasında açıklandığı üzere 19 Temmuz 2009'da Unirock Festivali'ne de geliyorlarmış. 8 ay sonra tekrar görüşmek üzere diyelim o zaman İsveçli Vikinglerimize. -**Eser**

Tindersticks

TOULOUSE/RAMONVILLE KONSERİ (29.11.2008)

Bir konser: Tindersticks. İki kişilik notaların kalp parçalayan grubu. Bir kent: Ramonville, «Ramonkent». Kendi yarattığım kahramanın köyüne gelmişim gibi. Bir tür metinler arası -eğer hayat kurgu metinlerin şahı, ta kendisiyse, hele- yolculuk, postmodern bir seyahat. Sokaklarında yapayalnız yürüdüğüm, sisli kanalına tek başına baktığım garip bir yer: Teknoloji Parkı. Konser salonu Le Bikini'nin terk edilmişliğinde bir Amerikan yol lokantası girişine benzeyen bir giriş buldum. Tezgâhın arkasında bir adam, lokantanın içlerindeki masalarda oturan adamlar vardı, birkaç tane. Konserin girişi buradan mı dedim tezgâhtaki adama, Evet dedi, siz kimsiniz? Tindersticks'i izlemeye gelen birisiyim sadece dedim, birisi olma ihtimalim heyecanlandırmıştı beni. Kapılar daha açılmadı, 8'de gelin dedi adam. Arka masada oturanlar Tindersticks'ti. Dışarı çıktım. Birkaç saat ve birkaç milyon kalp atışından sonra, sahnedeler. Müzik yaparken gözlerini kapatan bir grup Tindersticks. Onları sahnede dinlemek, izlemek, sevişirken gözlerini kapatan birisiyle sevişmeye, sevişirken gözlerini kapatmaya, sevişirken Tindersticks dinlemeye benziyor... Sahnede o kadar cool duruyorlar, o kadar hoş, o kadar müzikle birmişçesine çalıyorlar, o kadar doğru bir yer kaplıyorlar ki insan kendi duruşunu sorgulamaya başlıyor. Sanki müziği yapan grup değil, grubu müzik yapıyor. Müzikten vücutlar sahnede gördüğüm... Sonra bir baktık, inmişler sahneden. Bis bile yapmışlar, deli gibi alkışlamışız. Bir varmış, bir yokmuş, bir adamın, bir kentin, bir masalın ve bir yolculuğun içinden Tindersticks geçmiş. Kimse orada neler olduğuna inanamayacakmış... -**Mehmet**

Dünyanın Durduğu Gün

KLAATU BARADA NIKTO!

Hollywood'un bir eski filmlere yaptığına, bir de Asya'dan aşırdığı filmlere "yeniden yapım" ibaresini takıp film çıkarmasına oldum olası hastayım. Adamların bu seferki avı da The Day The Earth Stood Still.
1951 yapımı eski filmin bir klasik olarak tarihe geçmesinin altında, filmde verilmiş harika bir mesajın olması yatar. İnsanlardaki sosyal travmalar, savaşın getirdiği paranoyalar, parçalanmış aile dramları, halkın "yabancı"ya bakışı, o zaman bile hüküm süren "dünyayı kendi ellerimizle kirletme" hadiseleri bir hikâye üzerinden ve olabilecek en nefis şekilde verilmiştir. Yeni filmimizdeyse bunlardan eser yok. Klaatu adlı uzaylı, Gord adlı dev robotuyla Amerika'ya konar ve tüm dünya liderleriyle görüşmek ister. Gelecek olan yıkımı haber vermek zorundadır ama hükümet yetkilileri bunu son ana kadar ciddiye almaz. Klaatu da bu noktadan sonra maceraya atılır ama eski filmdeki Klaatu'nun insanların arasına karışma nedeni insanoğlunu tanımakken, maalesef yeni yapımda başkadır ve bir anda bizleri "anlar".
İzleyiciyi salonlara doldurmak için görsel efektlere bolca abanılmış fakat filmi vasatlıktan kurtarmaya yetmiyor bunlar. Hele filmin sonları, başka bir filme ait olmalı yani… DVD'si çıktığında, alternatif filminiz yoksa şans verebilirsiniz. Eski filme hayransanız da, bırakın aklınızdaki hali bozulmasın. -**Volkan**



İÇİMİZ-DEKİLER... DIŞIMIZ-DAKİLER...

Yazdığı ilk İçimizdekiler Dışımızdakiler yazısı, dergideki albüm bolluğu nedeniyle reddedilince depresyona giren Eren, içerisindeki Derya Baykal'ı dışarı çıkartmaya karar verir. (Anne, kapat artık şu televizyonu lütfen, burada geleceğim söz konusu!)
- Eren Okka



İspirto gözler, boncuk burunlar



Goyun Gardeşliği'nin dağılmadan önceki son fotoğrafı. Snif.

Geçtiğimiz yıl bu zamanlarda ("bu zamanlar" sizin yazıyı okuduğunuz değil, benim yazdığım zamanlar oluyor tabii) ailecek 1. Geleneksel Oyungezer Yılbaşı Partisi'ne hazırlanıyorduk. Börek yapıp götürmeyi planlıyordum (ki yapıp götürdüm ve kendim de bir tane yemek için kabın başına döndüğümde çok geç kaldığımı fark ettim) ama içimden daha fazlasını yapmak geçti. Aklıma gelen fikirler arasında -ilk nereden geldi hatırlamasam da- "peluş Goyun" en baskın fikir oldu. Annemle birlikte gerçekleştirdiğimiz "nasıl yaparız?" temalı tartışma ve deneyler sonucunda basit bir formül üretmeyi başardık ve evdeki eksik malzemeleri tamamladıktan sonra uygulamaya koyulduk. Toplamda sekiz saatlik bir çalışmanın ardından 15 adet Goyun, salon masasının üzerinde tip tip bana bakıyordu.

Hani Bana Hani Bana?
Bugüne kadar dergi çalışanları haricinde birkaç kişiye daha özel olarak yapmıştım (masamın üzerindeki Goyun sırra kadem bastığı için bana ikincisini yapan Eren'e teşekkürler! -Damla) ama tüm baskılara rağmen 17.000 tane yapıp da derginin yanında verme fikrini eeö... pek gözüm tutmadı diyelim en iyisi. Peki şimdi onun yerine ne yapıyoruz, malzeme listesini açıklıyoruz ki siz de kendinize veya sevdiğiniz insanlara birer tane yapabilesiniz:

Beyaz polar kumaş, siyah iplik
Siyah pilot kalem, pembe ispirtolu kalem
İki adet siyah boncuk
Makas, dikiş iğnesi, printer

İlk işimiz bilgisayardan kalınca bir kâğıda (ör: fotoğraf kâğıdı) 10 cm boyunda bir adet Goyun resmi çıkartmak. Normal kâğıt da işinizi görür ama kalın olursa çizim işleminde daha rahat edersiniz (kendi kullandığım resmi tinyurl.com/goyunyap adresine yükledim, isterseniz siz de indirip kullanabilirsiniz). Ardından Goyun'u kesip çıkartıyoruz ve polar kumaşın üzerine yerleştirip kenarlarından kalemle çizerek bir kopyasını oluşturuyoruz. Aynı işlemi bir kez daha tekrarlıyoruz, zira Goyun'un önü ve arkası için iki parça kumaşa ihtiyacımız var. Artan parçaları da çöpe atmıyoruz ki onları da kırpık kırpık yapıp içine doldurarak değerlendirebilelim.

Şimdi iki polar Goyun parçasından birinin üzerine gözlerini hafifçe çiziyoruz ve boncukları gözlerinin ortasına siyah iplikle dikiyoruz. Ardından iki parçayı üst üste yerleştirip kenarlarını dikmeye başlıyoruz. Bu aşamada her tarafını kapatmadan önce, hazırladığımız kırpıklarla içini doldurmayı unutmuyoruz. Dolgunluğunu istediğiniz gibi ayarlayabilir, boynunu belirginleştirmek için dikebilirsiniz.

Sonunda Goyun'a ya da en azından "bir şeye" benzedi ama halen biraz rötuşa ihtiyacı var. O halde önce pilot kalemle gözlerini, burnunu, kulaklarını ve toynaklarını çiziyoruz. Ardından pembe ispirtolu kalemle burnunun ve kulaklarının içini boyuyoruz. Sağa sola bulaşmasını engellemek için fazlalıkları bir mendil aracılığıyla dağıtmadan alabilirsiniz.

Goyun Canavarı!
Gördüğünüz üzere yarım saat içerisinde kendinize bir adet minik peluş Goyun yapmış bulunuyorsunuz. Zamanınız bolsa üzerinde daha fazla uğraşarak daha da güzel bir şeyler oluşturmanız mümkün. Örneğin burnu için yassı pembe bir boncuk kullanabilirsiniz. Benzer şekilde boyutunu büyütebilir, dışı için farklı bir kumaş seçebilir, içini farklı bir maddeyle doldurabilirsiniz. Arkasına mıknatıs takıp buzdolabı magneti, bacağına zincir takıp anahtarlık yapabilirsiniz. Bir de zamanla üzerindeki boyalar silindiğinden göz, burun, kulak, toynak gibi bölümler için ek parçalar üretmek faydalı olabilir. Gerisi sizin yaratıcılığınıza ve el becerinize kalmış. Çalışmalarınızın fotoğraflarını bize e-posta aracılığıyla göndermeyi unutmayın! (Kargoyla doğrudan kendilerini de gönderebilirsiniz tabii :)


Beyaz ipliğin orada ne işi var ben de bilmiyorum.


Goyun'un kol ve bacaklarındaki kesikler benim çıkış alma konusundaki beceriksizliğimin bir ürünü, sizinkisi sapasağlam olacak inşallah.


Bitince güzel olacak evet ama yukarıdaki gibi bir şeye benzeyeceğini sanıyorsanız yanılıyorsunuz (:

Murat Ertel

Modern çağın Şaman büyücüsü

ARNAVUT KALDIRIMLI SOKAKTA FISILDANMIŞ HIRPANİ CÜMLELER -DAMLA PINAR GÖK

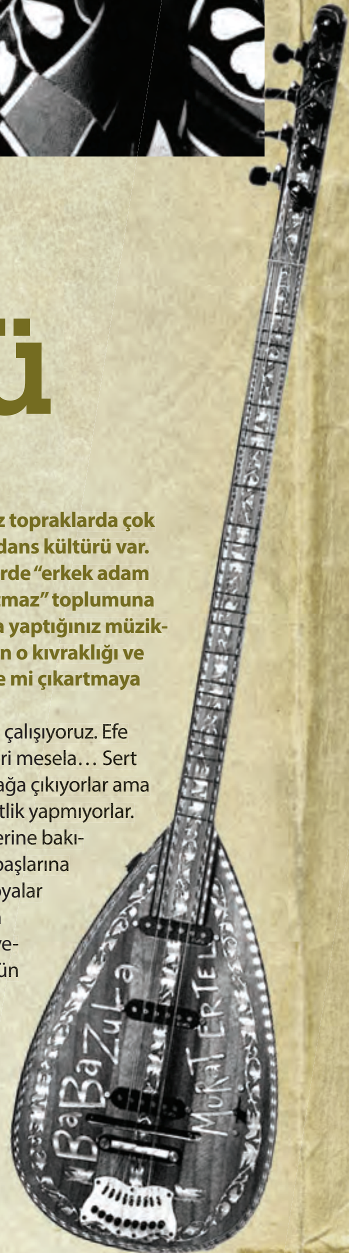
… geçmişten kopup gelmiş gibi duran bir sokak, tahta bir masa, masanın üzerinde iki kadeh şarap, söyleyecek sözleri olan bir erkek, karşı duvarda asılı kayıp kedi ilânı, bir kadın ve bir ses kayıt cihazı vardı. Söylenen sözler o kadar derine işliyordu ki, şu saydıklarım arasında en gereksiz şeyin ses kayıt cihazı olduğuna neredeyse emindim.

Kendi deyimiyle "iki kıtayı birleştiren, aradan geçen, belki de Nuh'un tufanıyla oluşmuş boğazın" ara sokaklarından bir tanesine saklanmış eski bir şarap evinde konuştuk BaBa ZuLa'dan Murat Ertel'le. Bana da arnavutkaldırımlı sokakta, kelimelerin canını acıtarak fısıldadığı hırpani cümleleri taşımak kaldı Ekran Dışı'nın kahve lekeli sayfalarına…

Öncelikle dünya üzerindeki hikâyenizi bir de sizden dinleyebilir miyiz?
Oynamaya beşikteyken başlamışım, oyun havalarına çok meraklıymışım. 5 yaşındayken ilk grubum olan Mavi Güneş'i kurdum. Bir tane lambalı radyosu vardı anneannemin, hâlâ da duruyor, istasyon düğmelerine basar ve istasyon arardım, bu ritimle de kızlar dans ederdi. Ailem sanatçı olduğu için evde sürekli ressamlar, heykeltıraşlar, müzisyenler olurdu. Âşık İhsani'den tutun Ruhi Su'ya, Polonyalı tiyatroculardan tutun Yaşar Kemal, Aziz Nesin, Turgut Uyar, Edip Cansever'e kadar… Bütün bu insanların arasında büyüdüğüm için önce resim, sonra da heykel yapmaya başladım. İlk albümümü İkide Bir grubu olarak 1978 senesinde yaptım, yani 14 yaşındaydım demek ki. İki kişi aynı enstrümanı çalarak Gece Yürüyüşçüsü diye bir karakter yaratık, onun hikâyelerini anlattık. Bir tür kavramsal albümdü bu da. Sonrasında çeşitli gruplar kurdum, çeşitli gruplarda çaldım, sanatın birçok dalında faaliyet gösterdim. BaBa ZuLa'dan önceki grubum olan Zen'le müzik yaparken Derviş Zaim geldi. "Bir film yaptım (Tabutta Rövaşata –Damla) ve Zen'in de bu filmin müziklerini yapmasını istiyorum" dedi. Filmi izledik, ben çok beğendim fakat Zen'den bazı arkadaşlar beğenmedi. Biz de filmin müziklerini yapmak için 1996 senesinde BaBa ZuLa'yı kurduk. Filmden sonra grubun dağılacağını düşünüyorduk fakat başka film müziği teklifleri, tiyatro müzikleri, konser teklifleri geldi. Derken bugüne kadar geldik.

İsmin çıkış noktası neydi peki? Nasıl karar verdiniz grubun isminin BaBa ZuLa olmasına?
Ortaokuldayken Marmara Adası'na gitmiştik. Orada kapalı izbe bir mekân vardı, ismi de Baba Zula'ydı. Çok sevmiştim mekânı, o yüzden BaBa ZuLa olsun grubun adı dedim.

Ben biraz kültürel geçmişimizden ve bunun şarkılarınıza yansımasından bahsetmek istiyorum. Yaşadığımız topraklarda çok derin bir müzik ve dans kültürü var. Fakat son dönemlerde "erkek adam oynamaz, göbek atmaz" toplumuna döndük. Siz aslında yaptığınız müzikle köklerimizde olan o kıvraklığı ve hareketliliği yüzeye mi çıkartmaya çalışıyorsunuz?
Evet, bunu yapmaya çalışıyoruz. Efe ve zeybek karakterleri mesela… Sert adamlar, hop diye dağa çıkıyorlar ama yiğit insanlar, namertlik yapmıyorlar. Bu insanların giyimlerine bakıyorsun çiçekler var, başlarına çiçeklerden oluşan oyalar doluyorlar. Bugünün deyimiyle "maço" diyebileceğimiz bir figürün çiçeklerle donanmış olması aslında önemli. Baktığın zaman, bu adam gerçekten doğayla iç içe olan birisi. Doğayla iç içe olan bir insanın da çiçekle, hayvanla, böcekle, cinsellikle



bir olması gerekiyor. Nasıl ki erkek egemen bir toplumda yaşıyorsak aynı zamanda da batı kültürünün egemen olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Bunların bir şekilde kırılması gerekiyor ama bence bunu savaşlarla değil sanatla yapmak lâzım.

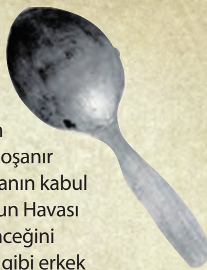
Kökler albümünüzde küreselleşmeye ve kültürel emperyalizme karşı biraz tepki sezdim ben? Doğru mu sezmişim?
İçinde o da vardı tabii. Kökler albümünü yaparken önce bir kendimize bakalım, biraz Tabutta Rövaşata günlerine dönelim dedik. Biraz da şeyden korktuk aslında… Ruhani Oyun Havaları ve Duble Oryantal albümlerinde deneysel şeylerin yanında, iyi bir prodüksiyonu olan ve ticari başarı sağlamış şeyler de yaptık. Kökler albümünün daha sade ve kendi köklerimize ilişkin olmasını istedik.

Sizdeki doğulu hissini merak ediyoruz. Dansözleriniz, tefleriniz, doğu ritimleriniz var ama diğer taraftan da batılı fikirleri olan bir grupsunuz. Oryantalist desek size, kızar mısınız?
Biz kendimize oryantalist demiyoruz çünkü diyemiyoruz. Aslında denebilirdi ama bu tanım yüzyıllar önce batılılar tarafından kapılmış. Bir tür emperyalist ve sömürgeci mantıkla beraber gelen, oryantal coğrafyaya hiç uğramadıkları halde dışarıdan turistik bir şekilde oraların resimlerini yapan, oralar hakkında yazan insanlara oryantalistler denmiş ve bunların hepsi batılı. Bazıları o bölgelere hiç gitmemiş, Almanya'da, Avusturya'da, Fransa'da kalmış. Bu insanlara oryantalist deniyorsa bize denemez. Keşke denebilseydi. Burada rahatsız olduğum şey bu kelimenin başka insanları tanımlamak için kullanılıyor olması. Biz öyle değiliz, biz İstanbul'da yaşayan, bu kültürü alan, kültürün içinde olan insanlarız.



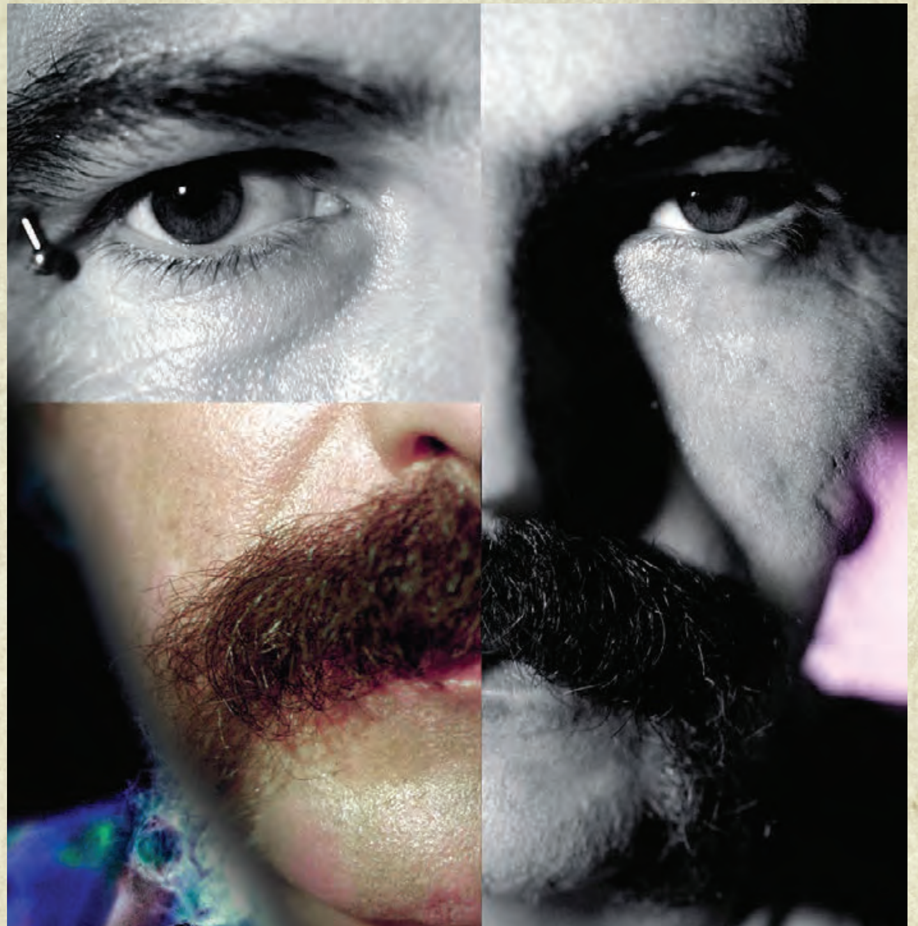
Sahne şovlarınızdaki dansçılarınıza, dansözlerinize feministlerin tepki gösterdiğini okumuştum. Ne düşünüyorsunuz bu tepki hakkında?
Kadının toplumdaki konumu benim için uygarlık ölçütüdür. Türkiye'deki feministler genelde "örtülü olma hakkı" gibi bir şey çıkarıp onun üzerinden gidiyorlar. Ben kadınların cinselliğini özgür bir şekilde yaşayabilmesini istiyorum. Bu mümkün olmuyor, bunu yapmaya çalışan kadın en yakınından başlamak üzere toplumun her kesiminden büyük bir tepki görüyor. İlk önce en yakınındaki tepki gösteriyor, kadınlar tepki gösteriyor, erkekler tepki gösteriyor, aile tepki gösteriyor; komşular, esnaf, toplum hiçbir şekilde kadınların bunu yaşamasına izin vermiyor. Dansöz ya da çengi diye adlandırdığımız dans eden kadın figürünün Ana Tanrıça'yla ilgili ve çok önemli olduğunu, göbeğin insanın merkezi olduğunu düşünüyorum. Dansöz figürü erkeklere yönelik bir şey gibi duruyor ama biz onu bu şekilde kullanmadığımızı düşünüyoruz. Bizimle dans eden pek çok kadın var. Biz onlara sanatsal bir alan açıyor, onların her şekilde özgürleşmesini sağlıyoruz. Üstelik yalnızca dans da etmiyorlar. Tiyatro oyunları, modern dans da yapıyorlar, çeşitli halk danslarını da katıyorlar gösteriye. En çok tepki gördüğümüz olaylardan bir tanesini Michelle Carr'la yaşadık. 6 kollu bir örümcek giysisi vardı. Zaniye Oyun Havası parçamızda o örümcek giysisiyle gelip yavaş yavaş soyunuyordu. Bu olay feministlerden çok tepki çekti, BaBa ZuLa kadınları aşağılıyor diye yazılar çıktı. Kimse gidip de o kadınla konuşmadı, aşağılandığını söyledikleri kadının bu konudaki fikrini sormadı. Halbuki Michelle bu feminist tepkilerden çok zevk aldı, hatta sonrasında sahte bir feminist protesto düzenleyebilir miyiz gibi fikirler sundu.

Zaniye Oyun Havası'na böyle bir şov hazırlamanızın sebebi neydi?
İktidar partisi zinanın cezalandırılması gerektiğini düşündüğü için zina suçuna hapis ve para cezası getirmek istedi. Herkes gayet iyi biliyor ki zina suçu diye bir şey olursa bunun ceremesini kesinlikle kadınlar çekecek. Hukuki kavramlar altında değerlendirildiği zaman bunun tutar tarafı yok. Bu, zina yapanların arasında bir sorundur, isteyen evliyse boşanır ya da sevgiliyse ayrılır. Biz böyle bir cezanın kabul edilmemesini kutlamak için Zaniye Oyun Havası parçasını yaptık. Buna da karadul örümceğini uygun gördük çünkü karadul, bilindiği gibi erkek örümceği baştan çıkarmak için danslar yapıp birleştikten sonra onu yiyen tam bir vamp karakter. Fakat bu çok provokatif bulundu, insanlar çıldırdı bunu nasıl yaparsınız diye.



Ben birçok kez konserlerinizi izledim ve açıkçası dans şovlarınızda kadını metalaştıran bir unsur göremedim. Siz nasıl sahnedeyken izleyiciye sazınızla ve dansınızla bir şov sunuyorsanız, dansçılarınız da aynı şekilde bir dans gösterisi sunuyor. Burada metalaştırılmaya çalışılan neden siz değil de dansçılarınız olsun ki?
Tabii ki. Aynı erotizm bende de bulunabilir. Bu konuda çok daha bilinçli olmamız gerektiğini düşünüyorum. Mesela televizyonda canlı performans yaparken dansçı çıktığı zaman bir anda bütün kameralar ona hücum edip alttan çekim yapıyorlar ve başka hiçbir şey göstermiyorlar. Bu çok korkunç bir şey. Üzerinde durulması gerekenler de bu ve bunun gibi şeyler bence.

Son olarak bize biraz fanzinlerinizden bahseder misiniz?
İlk fanzimi 7 yaşında çıkarttım. Adı Ormandaki Hışırtılar'dı, 6 sayı çıktı. Sonrasında kendi kendime çeşitli fanzinler yaptım, bir tane isimsiz "askerlik hatırası" fotoğraflarından oluşan fanzin çıkarttım. Bunun dışında bir sürü fanzine de katkıda bulundum. Bunlardan en önemlilerinden biri Mondo Trasho'dur. Türkiye'nin en önemli fotokopi fanzinlerinden biri olduğunu düşünüyorum Mondo Trasho'nun. Fanzinlerin en sevdiğim özelliği "bunu sen de yapabilirsin" hissini vermesi. Yani fotokopiyle, bir tane uhu ve seloteyple dergi çıkartabilirsin diyor fanzinler.



2009'da Neler Olacak?

ÇİZİK ÇİZİK VE ÇOK AKSİYONLU BİR YIL BAŞLIYOR -İPEK CEVAHİR

2008'e dönüp baktığınızda "ne kadar hızlı geçti" diye düşünüyorsanız, bir de sürekli hareket halinde olan anime-manga dünyasına çevirin gözlerinizi, başınız dönecek. Bu yıl içinde bahsi geçen ama unutulan serilerin ardından yeni duyurulara bağlanan ümitler, şüpheli derecede iyi görünen projeler, 2009'a yığılan esrarengiz yeniler ve daha niceleri arasında küçük bir tura çıkıyoruz şimdi.



Marvel ve Madhouse Ortaklığı

Çizgi romanlar, sinema perdelerinden sonra anime uyarlamalarına da yöneliyor. Amerikan çizgi roman yayınevi Marvel Comics, ünlü animasyon şirketi Madhouse'la dört süper kahramanının anime serilerini yapmak için bir anlaşma imzaladı. Her biri 12'şer bölümden oluşan 4 ayrı seri olacağı açıklanan yapımlardan biri, ilk tasarımları medyaya gösterilen Iron Man, diğeri ise şimdilik Wolverine olarak planlanıyor. Tasarımlarda gördüğümüz sakalsız, bıyıksız Tony bu işin gidişatı konusunda beni biraz ürpertse de Iron Man 2 filminin gösterim tarihi de anime serisi gibi 2010 olarak planlandığı için animenin filmle kesişme ihtimali yüksek. Belki de son zamanlarda yapılan Witchblade, Batman: Gotham Knight gibi çizgi roman uyarlaması animeler sanılandan fazla ilgi çekmiştir ve ilginç bir dönem başlar?

Haruhi Suzumiya

The Melancholy of Haruhi Suzumiya ile gönüllerde taht kuran karakterlerimizin yeni bir sezonda daha bizlerle birlikte olacağı duyuruldu... Ve öyle de kaldı. Çünkü bu duyuru 2007'de yapılmıştı ve hepimiz 2008 sezonu ilerledikçe bir haber zerreciğine dahi muhtaç kaldık. Kyoto Animation'ın bizi oyaladığından artık şüphem yok. Konuyu en iyi kronolojik olarak şöyle özetleyebilirim herhalde:

Temmuz 07-
Kyoto Animation: Suzumiya Haruhi ikinci sezona karar verdik! (Üstelik duyuruyu Tanabata Festivali'yle aynı güne denk getirdik ki romanlardan hangi olayı işleyeceğimize dair fikir yürütebilin, hehe)
Hayranlar: Heey! Yaşasın! Hemen bunu bütün Haruhiist'lerle paylaşmalıyım!
KA: Ama önce Clannad filminin serisini yayınlayacağız.
H: Olur o kadar da canım, koskoca Haruhi için beklenir.

Aralık 07-
KA: Web sitesini kısa bir süreliğine ortadan kaldırıyoruz. The Disappearance of Haruhi Suzumiya romanı ile bağlantı kuruyoruz belki de.
H: Vaaauv!

Şubat 08-
KA: Clannad'a ikinci sezon After Story'i yapmaya karar verdik.
H: Zaten Haruhi duyurulalı ne kadar oldu, önümüzdeki sezon başlar artık.

Haziran 08-
KA: Temmuz ayında Clannad'a alternatif evrende farklı bir son daha yapacağız.
H: Ee, bizim ikinci sezona ne oldu?

Ağustos 08-
KA: Haruhi odaklı iki adet kısa parodi serisi yapacağız. Çok komik olacak!
H: …unuttunuz değil mi?

Artık böyle bir şey olduğunu düşünüyorum ben. Hatta bir son dakika gelişmesi: Bu satırları yazdığım sırada NicoNico Douga video paylaşım sitesinde Haruhi'nin 2009 yazında başlayacağı haberi çıktı. Henüz bu haberin doğruluğundan emin olamadığım, başka bir yerde de rastlamadığım ve yazı teslim tarihini geçirmek istemediğim için kesin konuşmam mümkün değil. 2009 yazına karar verilmişse şimdiden bizi 3.5 sene oyaladığın için sağol Kyoto Animation. Ama değecek… değil mi nyoron~ ?



The Five Killers

Ortadan kaybolan serilerden bir diğeri de The Five Killers oldu. Bize etkileyici bir fragman sunup "3 Die. 2 Survive. 1 Lives…Forever" dedikten sonra kaçan ve kendisinden bir daha haber alınamayan The Five Killers'a ne olduğu hâlâ merak konusu. 2008 senesi içerisinde yayın haberlerinin sızması beklenirken, arada sırada güncellenen



sitesinden anlaşıldığı kadarıyla proje iptal olmamış ama bir gelişme de yok.

Dünyanın en iyi 5 katilinin, peşlerine düşen bir başka katil tarafından avlanmasın anlatılacağını okuduğumdan beri Hollywood'un bağrından kopup gelmiş gibi duran Amerikan-Japon ortak yapımı seriyi merak ediyorum ama proje bir yıldır olduğu yerde sayıyor gibi sanki.

Higurashi no Naku Koro ni

Bu yıl sık sık haberlerini duyduğumuz Higurashi no Naku Koro ni serisi yakamızı bırakmadı gitti. Önce serinin 5 bölümlük bir OVA'sının planlandığı ve Kasım ayında piyasaya çıkacağı söylendi. Sonra bu tarihten vazgeçildi (ya da tüm kaynaklar aynı



anda kafalarından tarih uydurmuştu) ve Aralık dendi, ardından Ocak 2009 dendi. Şimdi de Şubat olduğunu söylüyorlar. Sonunda 25 Şubat tarihi resmi olarak da serinin sitesinde de yer aldı. Yoksa bu umutsuz bir bekleyişe dönüşecek ve gerçekten yayınlandığında artık en son neler olup bittiği unutulmuş olacaktı (tam Higurashi'lik olurdu). Daha sırada duyurulmayı bekleyen Umineko no Naku Koro ni var, onu da bu kadar bekletmezler… Umarım…



Gonzo 2009

Yapım şirketi Gonzo'nun sahibi GDH, yeniden yapılanmaya gittiklerini, tüm alt şirketlerini bir çatı altında toplamak istediklerini açıkladı. Bunun anlamı ve bizi alakadar eden kısmı ise 2009'da yayınlayacağını duyurduğu tüm anime serilerini yapmaktan vazgeçme ihtimalleriydi. Nitekim düşündükleri 8 seriden şu anda sadece 4'ünün planlandığını söylediler. Bu duyurudan önce Gonzo 2009 için The Tower of Druaga: the Sword of Uruk, Slap Up Party, Shangri-La, Alive – Last Evolutionary Boy, Afro Samurai: Resurrection ve Saki adlı serileri yapacağını açıklamıştı. Bu arada, Five Killers için ortak çalışılacağı açıklanan Japon şirket Gonzo idi.



Full Metal Alchemist

Hiromu Arakawa'nın efsane mangası Full Metal Alchemist'in yeni bir anime serisinin yapılacağı kazayla duyuruldu! Düşünsenize bir; anime severlerin büyük yüzdesinin forumlarda boy boy "hayatımın animesi" diye başlayan methiyeler döşediği, internet sitelerindeki "mutlaka izlenmesi gerekenler" listelerinin demirbaşı olan bir yapımın yeni sezonunu planlıyorsunuz, duyuru yapılmak üzere, üstelik ortada hiç böyle bir şey yokken, nasıl da sürpriz olacak herkes için kimbilir… Ama sabah uyandığınızda haber çoktan yayılmış bile. Kimin umurunda, Nisan'da FMA başlıyor, kimse tutamaz!

Bakuman

Death Note'un çizeri Takeshi Obata ile gerçek kimliği hâlâ bilinmeyen yazarı Tsugumi Ooba, yeni bir manga için tekrar bir araya gelerek Ağustos'ta Bakuman adlı yeni bir seriye başladılar.

Önümüzdeki birkaç yıl içinde anime uyarlaması haberini de duyarız gibi gözüken seri, zorlu man-



ga piyasasında ilk çıkışlarını yapmaya çalışan iki genci anlatsa da aslında sanırım "hayal kurmayın!" mesajı içeriyor. Öyle ki; yayınlandığı dergi, herkes okuyabilsin diye mangayı resmi olarak dört farklı dile çevirip internette yayınlıyor.

İkilinin çalışmalarında fark ettiğimiz o malum parıltı, buradaki diyalog ve olaylarda da kendini gösteriyor. Bir hikâye tasarlayıp birkaç da çizimle birlikte, kendini gördüğü ilk manga dergisinin kapısına atan (ya da daha oraya bile varamayan) hayalperestler için gerçek dünyanın kaç bucak olduğunu anlatmasıyla hem sürekli yeni bir şeyler öğrenebileceğiniz bir manga, hem de iki kahramanın başından geçenler sebebiyle oldukça ilginç bir macera.



D.Gray-man

D.Gray-man animesi Eylül ayında sona erdi. Ama neden, kimse bilmiyor. 106 bölüm olarak planlandığı hep ortadaydı fakat mangasının yayınlandığı dergide, aralarında One Piece, Naruto, Bleach altın üçlüsünün de olduğu diğer seriler sonsuzluğa uzanmaya devam ederken en az onlar kadar takip edeni olan D.Gray-man'in animesi neden bitirildi? Manganın devam edip de arayı açmasının ardından, animenin yeni bir sezonla gelmesi gibi bir durum da olamaz çünkü mangaka Katsura Hoshino, sağlık sorunları nedeniyle Kasım ayında seriye ara verdi.

Dogs

Ekim ayı ortalarında Miwa Shirow'un Dogs serisinin OVA'ya uyarlanacağı açıklandı. Bu açıklama, bir arkadaşımla gerçekleştirdiğim "Dogs'un bir uyarlaması yapılabilir mi?" diyalogundan kısa bir süre sonra yapıldığı için bize kapak vazifesi gördü tabii. Habere çok sevinen bir kitle olsa da kendine has ve estetik bir tarzı olan Dogs'un anime uyarlamasının uygun olup olmayacağı konusunda hâlâ şüpheler yok değil. Animasyon haline getirildiğinde sanki okurken yarattığı etkiyi ve duyguyu yansıtamayacakmış gibi görünen o serilerden biri Dogs. Bu, anime olarak daha fazla kitleye ulaşıldığı gerçeğini değiştirmediği için bazı sevenleri bir umut devamını okumak için mangaya da yönlendirebilir. İki bölüm olarak planlanan OVA'da ilk bölüm Weepy Old Killer ve Gun Smoker hikâyelerini, ikinci bölümse Blade Maiden ve Stray Dogs Howling in the Dark hikâyelerini işleyecekmiş. Manganın devamı olan Dogs: Bullets & Carnage'ı da bundan bir süre sonra şöyle seri olarak görsek ne güzel olur mesela.

Ya da ben nedense 2009'da daha çok mu aksiyon arıyorum?



GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters

NEM 2008 Oscarları

Merhabalar neşeli gençlik. Hatırlarsanız geçtiğimiz sene bu aralarda 2007 yılını değerlendirmiş ve de piyasaya çıkan ürünleri şöyle bir inceleyip NEM Oscar ödüllerini dağıtmıştım. Bende Oscar bol, o yüzden dağıtmaya devam ediyorum. Geçen seneki kategorilere baktım, güzel duruyorlar, bu sene belki bir iki kategori ekleyebilirim ancak temel olarak geçen sene ince eleyip sık dokuduğum (evet çok iyi olduydu o kumaş) kategorileri baz alacağım. Bu arada tabii ki anlamadığım kategorilere girmeyeceğim. Mesela "en iyi RYO" falan... Onlara başkaları dağıtsın ödülleri. Ben kendi ilgili olduğum kategorilerde kendi fikirlerimi sizlere yazmakla yetiniyorum. İşte sevdiğim şeyler ve işte onların arasından en çok sevdiklerim. Neyse, zarfı açıyorum, zarfı tükürükleyen adamın yapışkanlığını parmaklarımda hissediyorum ve diyorum ki; *end dı askır goğz tuuuuu...*

EN İYİ FPS OYUNU

Condemned 2, Battlefield: Bad Company, BiA: Hell's Highway, Far Cry 2, Resistance 2, Left For Dead ve *Call of Duty: World at War* bu sene karşımıza çıkan, göze çarpan FPS oyunları... Tabii bir de *Fallout 3* var ama ona tam olarak FPS diyemeyiz sanırım. Şimdi herkesin zevki falan değişik ancak lafı fazla uzatmadan direkman Call of Duty'ye vermek istiyorum Oscar'ı. Her ne kadar *L4D* bizlere yeni tatlar sunduysa da benim için CoD'un yeri ayrı oldu bu sene. Önümüzdeki yıl *Modern Warfare 2* çıkacak, diğer oyunların ona karşı neler yapacağını görmek için merakla bekliyorum. Gerçi tabii *Killzone 2* bombasını da unutmamak lazım.

EN İYİ AKSİYON OYUNU

Dead Space, Devil May Cry 4, GTA 4, MGS 4, Mercenaries 2, Gears of War 2... Dead Space hariç hepsi de devam oyunu, hepsi de çok iyi, hepsi de çok kaliteli. Tümü de çok beklendi ve piyasaya bomba gibi düştü. *Dead Space* ise bize korku dolu anlar yaşattı, yeni heyecanlar tattırdı. Ancak uzun uzun düşünmeye gerek yok, *Gears Of War 2* diğer aksiyon oyunlarının hepsini yok ediyor bence. Oynayın ve görün diyorum, başka da bir şey demiyorum. Önümüzdeki sene *God Of War 3*'ün çıkıyor olması lazım, şimdiden konuşmayayım ancak sanırım 2009'un kazananı şimdiden belli oldu. Ama yine de ne olacak, ne bitecek belli değil yani. *God Of War 3* için ne kadar heyecanlansam da diğerlerinin hakkını yemeyeyim şimdiden.

EN İYİ SPOR OYUNU

Geçen seneden bu yana değişen tek bir şey varsa o da oyunun sonundaki rakam... Evet *FIFA 09*'u 2008'in en iyi spor oyunu seçiyorum. EA'in de özellikle Avrupa'da en çok sattığı oyunlardan biri (belki de birincisi) olan FIFA serisi, 2009 senesinde büyük değişikliklere gitti. Öncelikli olarak oyunun çok zorlaştığını ama bir o kadar da gerçekçi hale geldiğini söylemem lazım. Söylemem gereken başka bir şey daha var, o da oyunu hâlâ adam gibi beceremeyişim. Ehe-uhuehe. Vallahi ne zaman Xbox Live'a gitsem hezimete uğruyorum. Ama evdeki PS3 *FIFA 09* turnuvalarımızda fena değilim. Bu turnuvalardan birinde ilk üçe giremeyip gecenin 5'inde kilo kilo et almaya gidişimi, sabah 6'ya doğru mangal partisi yaptığımızı da unutamıyorum. 2008'in güzel bir anısıydı. Hani şu köylerde falan milletin üzümü ayaklarıyla ezdiği videolar var ya, "ıyyy ulan değmeyin ayakla o üzüme" diyor insan... İşte *FIFA* da *PES*'i öyle eziyor. Ehe-uheue.

EN İYİ YARIŞ OYUNU

Şöyle bir bakıyorum da ne yazık ki bu sene geçen seneki kadar çok yarış oyunuyla karşılaşamadık. Biliyorsunuz, en çok oynadığım oyun türlerinden biri de yarış. Bu sene aklımda kalanlar *Burnout Paradise, PURE, Midnight Club: LA, NFS Undercover* ve *Motorstorm: Pacific Rift* oldu. Geçtiğimiz sene *GRID* şaheseriyle karşılaşmıştık ancak ne yazık ki bu sene onun güzelliğine yaklaşan bir oyun olmadı. Artık seneye inşallah. Bu sene EA'in yarış oyunları performansını beğendiğimi söyleyemeyeceğim. Ne *Burnout Paradise* ne de *NFS Undercover* o kadar güzel değillerdi bence. *Motorstorm: Pacific Rift* ise PS3 sahibi olanların alması gereken bir oyun olmuş ama bu senenin sürprizi *PURE* oldu. Bu kadar eğlenceli bir oyun olmasını beklemiyordum hakikaten… Gelelim bu senenin en iyi yarış oyununa... *Midnight Club: LA*... Sebep mi? Bu ay hazırladığım inceleme yazısını okuduğunuzda anlayacaksınız sebebini.

EN İYİ MÜZİK OYUNU

Bu konu aslında çok hassas çünkü bu sene müzik oyunları âlemine yepyeni oyunlar da katıldı. Ancak tabii ki başı yine *Guitar Hero: World Tour* ve *Rock Band 2* çekti. Bu ikisinin arasında seçim yapmak açıkçası benim için çok zor değil. Her ne kadar *GH:WT* karşımıza müzik yapma gibi ekstralarla çıksa da, adamlar esas olayı yani bir oyunda bütün şarkı kütüphanesini görebilme imkânını es geçiyor. Ayrıca o parça yapma bölümü de saçma sapan bir şey. Aklı başında bir adamın oturup da orada vakit harcayacağını (kaybedeceğini) zannetmiyorum. *GH*'nin gitarı çok güzel, davul seti de güzel ancak menüleri ve oyunda ilerleme sistemi falan vasat. Bunun yanında *Rock Band 2*'ye baktığımızda, gerçek (oyun içinde gerçek) bir rock yıldızı olmak için daha mantıklı bir yol izlediğimizi görüyoruz. 5 dolar ekstra verip ilk oyundaki bütün şarkıları (3-4 tanesi hariç) ikinci oyuna geçirebiliyoruz. Ayrıca her hafta en az 5 tane yeni şarkı yayınlanıyor. O yüzden geçen sene olduğu gibi bence bu sene de *Rock Band, Guitar Hero*'yu eziyor. Ama 2009'da *Guitar Hero: Metallica* çıktığında ne olur, orası bilinmez. Bu arada Konami'nin saçma sapan oyunu *Rock Revolution*'ı ise es geçmenizi tavsiye ediyorum.

BÜYÜTMEYE GEREK YOK ÖDÜLÜ

Bu ödülü iki tane oyuna vermek istiyorum. Evet Oscar'ı ikiye böleceğiz, gövde kısmı bir tanesine, bacakları diğerine... Bacak kısmını *Mirror's Edge*'e vermek istiyorum. Her ne kadar ilk 5-10 dakika boyunca "ana... eğlenceli lan" dedirtse de, birinci saatten sonra oyunun suyu çıkıyor. O yüzden Oscar'ın bacaklarını bu oyuna veriyo-



L4D'nin zombileri bile CoD: World at War oynuyor, daha ne...



Sağdan kontrollü olarak yaklaşıp ezen, Midnight Club: LA



NEM Oscarını alırken GeoW 2 ağzımızı burnumuzu kırdı.



rum. Gövdeyi ise *Little Big Planet*'a veriyorum. Oyunu aldım, bir ay falan oynadım ama bir noktadan sonra sıkmaya başlıyor, daha doğrusu abartıldığı kadar oyun dünyasını değiştireceği falan yok. İlginç bir fikir, güzel uygulanmış ama o kadar da büyütmeye gerek görmüyorum. Kötü oyun değil ama abartmayalım... Gaza gelmeyelim... Oscar'ın başka bir parçası kalmadı ama olur da başka bir parçası daha çıkarsa sonradan, ne bileyim üçüncü kulak falan, onu da *Too Human*'a vermeyi düşünüyorum.

"HADİ LEN ORADAN!" ÖDÜLÜ

Wii Music... Bu ne? Allah aşkına bu ne ya...

EN İYİ FİLM ÖDÜLÜ

Bu kategoride de pek bir sürpriz yok aslında... Elbette ki bu senenin en iyi filmi *Batman: The Dark Knight*. Bu filmi zaten yine bu sayfalarda detaylı bir şekilde incelemiştim, o yüzden tekrar geçmeye gerek yok. Her şeyiyle mükemmel olan bu filmi zaten hepiniz seyrettiniz. Artık bir sonraki filmi ve de Johnny Depp abimizin Riddler performansına hasta olmayı bekliyoruz. Aslında *Batman: The Dark Knight* bu sene piyasaya çıkmasaydı, sanırım *Iron Man* birinci olurdu. İkisi de süper filmler, *Iron Man* hakikaten muhteşem bir yapıt ancak *The Dark Knight* kadar değil. Yani iyinin de iyisi vardır derler ya (öyle mi derler?) işte o laf burada geçerli. Bu iki film dışında hoşuma giden diğer filmler *Rambo, 88 Minutes, Righteous Kill, Wanted* ve *Saw 5* oldu. Aaa, evet bir de bu senenin saçma sapan film ödülünü *Jumper*'a vermek istiyorum. Yoksa ondan alıp *The Happening*'e mi versem? Hmmm.

EN İYİ ANİMASYON FİLM ÖDÜLÜ

Bu sene bu ödülü hiç ama hiç tereddütsüz *Wall-E*'ye veriyorum. Çoğu zaman animasyon filmlerini arkadaşlarımla izliyorum ama *Wall-E*'yi kendi başıma izledim. Netflix'den Blu-Ray versiyonunu kiraladım, akşam vakti taktım PS3'üme ve başladım izlemeye... Tabii görüntüye hayran kalıyor insan, detaylara falan da, ancak açıkçası ilk 20 dakika beni sıktı. Ancak uzaydan büyük bir geminin dünyaya inmesi ve içinden "Eve" çıkmasıyla her şey mükemmel olmaya başladı. Tabii Wall-E, Eve'e aşık oluyor ve büyük bir aşk hikayesi izlemeye başlıyoruz. Yazık garibim "Eve" de diyemiyor, "iiivaa" diyor, film boyunca aşkının peşinden koşuyor. O kadar çok beğendim ki filmi, biter bitmez *Wall-E* oyuncakları almak istedim. Yani şimdiye kadar bir sürü


Bu Mii'ler Rock Band diye bir oyun duymuş olsa, bir dakika durmazdı burada.


Çuval adamcıklar, ağırlığı altında ezilmemek için Oscar'ın yarısını aldı.

3D animasyon filmi izledik, genelde hep hayvanlar falan birbirlerine aşık oluyorlardı ama Pixar'daki adamlar iki robotu birbirlerine öyle bir aşık ediyorlar ki, resmen Wall-E her "iiivaaaa" dediğinde yüreğimin yağları eriyor. Mükemmel bir film olmuş, hikâye süper, seslendirmeler süper, görüntü ve animasyon zaten mükemmel. Gönül rahatlığıyla veriyorum Oscar'ı. Bu arada piyasaya taze çıkmış olan *Bolt* diye bir film var, onu henüz izlemediğimi de belirtmek istiyorum ama *Wall-E* kadar güzel olabilir mi? Pek zannetmiyorum... 2008'de beğendiğim bir başka film olan *Horton Hears a Who*'yu ve Jim abimizin performansını da es geçmemek lâzım.

EN İYİ ALBÜM ÖDÜLÜ

Sanırım bu senenin en iyi albümü konusunda pek bir tereddütümüz yok. Elbette ki *Death Magnetic*! Metallica'nın 5 sene sonra yeniden bomba gibi geldiği muhteşem albüm *Death Magnetic* benden Oscar'ı alıyor. Grammy'm olsa onu da verirdim. Zaten iki NEM bölümünü bu albüme ayırmıştım. Bence Metallica'nın en iyi 4 albümünden bir tanesi, içinde bir tane bile kötü şarkı yok. Bu senenin albümü eğer *Death Magnetic* değilse ne peki, onu merak ediyorum ben... Hunt you down all nightmare long baby!

EN SÜPER SOUTH PARK BÖLÜMÜ ÖDÜLÜ

Eveeet, geldik en çok eğlendiğim kategorilerden bir tanesine. Bu satırları yazarken bile o gülümseme suratımdan silinmiyor. Ehuehueh diye kahkaha atmasam dahi ehhiehhihu diye


Wall-E izleyip de duygulanmıyorsanız robot olabilirsiniz şiddetle.

gülümsüyorum. Çünkü artık bu sene Trey ve Matt abilerimiz saçmalamanın doruk noktasına vardılar. Adamlar her sene kendilerini aşıyor, yeni yeni rekorlar kırıyorlar saçmalamak konusunda. Şimdi gelin isterseniz (nereye geliyonuz lan) en iyi bölümü seçelim. Gerçi dediğim gibi adamlar acayip saçmaladıkları için (ki bu bence süper bir şey) bölümlerin içeriklerini maalesef burada yazamayacağım. Ama özet geçebilirim. İlk bölüm fena değildi, ikinci bölüm beni pek kesmemişti ama üçüncü bölüm olan *Major Boobage* ve Kenny'nin kendini cennette bulması ilk üçe girebilir. Bir sonraki bölüm *Canada on Strike* yine ilk üçe girer, özellikle Butters'ın "What what in the butt" parçası... Beşinci bölüm olan *Eeek a Penis* de yine ilk üçe girer ancak ilk üçün kontenjanı doldu! İlk beş yapalım madem tamam. Yine ondan sonraki bölüm olan *Over Lodging* de mükemmel bir bölüm. Zaten diğer bölümlerden bahsetmeyeceğim çünkü bence en harikaları bu saydıklarım. Bunlar arasından bir seçim yapmak inanın çok zor, *Major Boobage*'daki mekanları mı seçsem, o bölümde Kenny ile Gerald'ın kavgasını mı seçsem yoksa *Canada On Strike*'daki internet yıldızlarının kavgasını mı? *Eeek a Penis*'teki sırtına penis monte edilmiş bir farenin sağa sola koşuşturmasını mı seçsem, yoksa *Over Lodging*'deki Randy'nin "internet sevgisi"ni mi... Hakikaten çok zor. Ama the oscar goes to.... *OVER LODGING*. Evet, şimdiye kadar seyrettiğim en harika South Park bölümlerinden biriydi, yaklaşık 30-35 kere seyrettim, daha da seyredeceğim. Özellikle internet kampındaki simülatör süper bir şey. Bir de son sahne. "Ohh, uhhh... There was a ghost, this is ectoplasm." Puhauhuaha. Ulan çok komik ya. Açtım yine izliyorum şimdi, gözümden yaşlar geliyor gülmekten.

YIRTARIM DAĞLARI, ENGİNLERE SIĞMAM TAŞARIM ÖDÜLÜ

Bunu da yine kendime vermek durumundayım zira iki sayfanın sonuna geldik yine. Hepinize mutlu ve sağlıklı, neşe dolu bir yeni yıl diliyorum. 2009 hepimiz için hayırlı bir yıl olur inşallah...



HAYALET GEMİ

Kaan Alkın
jesuskane@oyungezer.com.tr

10'dan Geriye Doğru Sayarken

Her ay bir Oyungezer yazarı var Hayalet Gemi'nin dümeninde. Dipteki mercanlar da çıkabilir şansımıza, ufkun ötesindeki keşfedilmemiş limanlar da, hepsine razıyız. İlk kaptanımız Kaan.

Ekrana bakarken kaç kişinin merak ettiğini merak ediyorum, bu şekillerin, yazıların, resimlerin nasıl olup da görüntülenebildiğini. 1'ler ve 0'lardan oluşan sayısız denklemin art arda gelip günde ortalama 5 saatinizi birlikte harcadığınız teknolojileri çalışır hale getirişinin arkasında ne olduğunu merak etmiyor musunuz? Hayatımın bir noktasında, bir an için merak ettiğim bu cevabın peşinden giderken girdiğim yolların beni getirdiği yerdeyim şu anda ama asıl mesele ne kullandığım teknolojiler ne de onları yapan insanlar.

Birlerin ve sıfırların akıl almaz uyumuyla mümkün kılınanların yanında önce bu karmaşık dünyaya ve vardığım noktadan tekrar basitliğe doğru çıkılan yolculuk asıl mesele. Gerçekten görebilmek için istenenden çok daha fazla uzaklaşma mecburiyeti, baktığınız istikametten.

Varış noktasının, yolculuğun kendisi kadar önemi olmadığını düşünmüşümdür hep. Varış noktası bir son ya da bir durak olarak çıkar karşıma. Halbuki yol aldığımız sürece dolar deneyim kumbaramız. Varış noktasında, belki biraz ilerisinde, belki de biraz gerisinde gelen gideni yoklar, ekleriz kendimize. Teknolojiyle tanışması süper bilgisayarlarla, akıllı evlerle olan bir insanın o karmaşık teknoloji altında yatan basitliği ve olsun ya da olmasın, 1-0'dan oraya gelene kadar harcanan emeği anlama, algılama gibi bir yetisinin olmaması da normal karşılanmalıdır belki. Başından sonuna tüm yolu yürümek şart değil elbette. Ancak dönüp bir adım geride neler olmuş neler bitmiş bakmak, sonrası kadar öncesinden de haberdar olmak, hikâyeyi senin bulunduğun yere getiren kadar olmasa da bir şeyler katacaktır insana. En azından bir arkadakine saygı duyarak ödeyebilirsin borcunu.



Illustration: Jacqueline Scheidler

Büyüme çağımız boyunca saygılı olmamızı öğütleyen büyüklerimizin, biz büyüdükçe bilmedikleri şeyleri öğretmeye, kendi koydukları kuralları bozmaya nasıl da meyilli olduklarını görmek büyük bir yıkımdır aslında (elbette anlayana). Otobüste ayağınıza basan insan hiçbir şey olmamış gibi hayatına devam ederken, ortaokulda vatandaşlık dersinde 50 kere tekrar ettikleri "birinin özgürlüğü bir diğerininkinin başladığı yerde biter" cümlesini yerden yere vurduğunun da farkında değildir. Tekrarlanıp duran bu cümlenin gerçekleşebilmesi, hayata uygulanabilmesi için karşılıklı saygı gerekli değil midir? Bir günlük toplu taşıma maceralarımı anlatsam en az bir iki yüz örnek çıkartabiliriz yurdumun hali hakkında. Sorun yurdumla ilgili olsa oturur yazardım da hepsini tek tek. Gezegenin genelinde hakim olan kaos ortamı, ekonomik kriz, savaşlar ve geri kalanlar sadece para, din, petrol vb sebepler yüzünden mi yaratılıyor? İnsan denen mahlukatın genlerine işlemiş pislikler başından beri mi var, yoksa biz onları nesilden nesile çoğaltarak bugüne kadar büyütmeye devam mı ettik?

Ne kendine ne de karşısındakine saygısı olan tek bir kişiyle başlamış olmaz mı tüm iğrençlikler? Her birey seçimlerinin ve hareketlerinin sonuçlarını kontrol edebilme yetisine sahiptir. Ancak taşınması ve gündelik hayatta uygulanması inanılmaz zormuş gibi, yaptığımız bu basit denklemi uygulayan insanlara nadiren rastlarız hayatta.

Tarihteki ünlü liderleri sık sık anıp konuşurken onların da aslında hiçbir şeyi tek başlarına değiştirmediklerini, büyük liderlerin tek başlarına lider olmadıklarını, güçlü diktatörlerin kendi başlarına devletleri devirmediklerini anlamak istemiyoruz bir türlü. Sadece kendimizi adam edersek, toplum olarak yaşamayı öğrenebileceğimizi de anlamaktan uzaktayız.

Kendine saygısı olmayan insanların bir araya gelerek çıkarları için binlerce kilometre uzaktaki insanlara neler yapabildiğini, daha da uzaktaki insanların insanlık suçlarını nasıl ayakta alkışladığını televizyon karşısındaki koltuğunuzu bir iki metre geriye çekerek görme şansınız maalesef yok. Hele ki aynı haltı bizim de toplum olarak yemekte olduğumuzu kabul edecek bir babayiğit göremiyorum. Ama ben de kalabalığın geri kalanı gibiyim zaten. Bir şey yapmıyorum. Sadece birinin ayağına bastığımda dönüp gözlerinin içine bakarak pardon diyorum. Bana pardon demeyen binlerce insan içinde pardon diyorum. Sonra tek başıma tıklım tıklım otobüste yoluma devam ediyorum. Yaşlı insanların otobüs şoförünün her hareketine karışmasını, ülkeyi kurtaranları, herkesin her şeyi nasıl da çok iyi bilişini ilgiyle dinliyorum yol boyunca. Diğer yandan yitirdiğim discman'in yerine ne ve nasıl alacağımı düşünüp kulaklarımı kendi seçtiğim gürültülerle tekrar tıkayabileceğim anı düşlüyorum. Sonra o an geliyor, gözlerim kapatıp tekrar açıyorum. Daha az gürültünün olduğu benim gerçekten sevdiğim ve en azından bilgi olarak sevildiğimi bildiğim bir yerde buluyorum kendimi. Artık kokuşmaya başlayan insanlığın sözde saygılı bir ferdi olarak günümü bitirmeye bakıyorum. Gecenin geç saatlerinin sessizliği zaman zaman biraz sakinleştirse de hep biliyorum; saygı ve içtenlik insanlığın lügatından X bir mahkeme kararıyla çıkarıldı. 1'ler ve 0'lar üstünde çalışıyor her şey ama ne 1'i ne de 0'ı hatırlayan var artık.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Silkelenip Kendimize Geleceğiz

Zor günler yaşıyoruz. Sadece biz değil, hepimiz, tüm dünya zor bir dönemden geçiyor. 2009 şöyle olacak, böyle olacak diye, genellikle karamsar sözler kusuluyor ekranlardan. Değerlerin tüketmek üzerine kurulduğu "ancak harcadığın kadar insansın" yalanı yüzünden, tüketim gücümüz azaldığında yok olacağımız korkusu içinde mahvoluyoruz. Ama unutmayın ki her inişin mutlaka bir çıkışı olacaktır.

Ekonomik kriz denilen nanenin ne olduğunu veya nasıl biteceğini veya ne zaman gideceğini anlatacak değilim bu ay size. Aksine, bu krizin oyun sektörüne getirebileceği iyi sonuçlardan bahsetmek istiyorum. Ama lütfen "milyonlarca insan işini kaybediyor, sen krizin iyi yanından bahsetmek mi istiyorsun?" demeyin. Ben stresli adamım, "değiştiremeyeceğim şeyler hakkında strese girmemek" konusunda kendimi eğitmeye çalışıyorum. Ve inanıyorum ki bu krizin çıkışında oyun sektörü eğlencenin, oynanışın ön planda tutulduğu, yani bizim sevdiğimiz o eski haline birazcık olsun geri dönüş yapmış olacak. Nasıl mı?

İnanıyorum ki bu kriz bittiğinde oyun sektöründe yaratıcı ve eğlenceli oyunlara daha çok yer olacak.

Ekonomik kriz başladığından beri oyun yapım firmalarından her hafta 2-3 büyük işten çıkarma veya kapanma haberi geliyor. Tamam bu çok üzücü ama bir yandan da işten çıkanların hepsi bu "kriz önlemleri" çerçevesinde firmaların uyguladığı işgücü azaltma stratejisinin sonucu olarak ayrılmıyor işlerinden. Bazıları artık büyük firmaların içindeki bürokratik sıkıntılardan, diledikleri gibi oyun yapamamanın rahatsızlığıyla, yani kendi istekleriyle de ayrılıyorlar. Ve orta vadede, bu belki de oyun sektörünün uzun zamandır ihtiyaç duyduğu yeni soluk, yeni katalizör olabilir.

Artık eli programlama dili ve tasarım tutan herkes kendi oyununu satabilir konumda. Xbox Live Arcade ve Wiiware'in konsol tarafında, serbest yapım ve "sıradan oyuncu" modelinin PC kanadında pazarı büyütmesi nedeniyle maliyeti milyon dolarları bulmayan, azim, bilgi ve ufak bir bütçeyle çok başarılı olabilir insanlar. Örnek mi istiyorsunuz? Ufacık bir oyun olan *RagDoll Kungfu*'yu yapan Mark Healey'in 3 yıl önce kurduğu şirketi Media Molecule, o ilk oyunun ticari olmasa da konsept ve uygulamadaki başarısı sayesinde Sony'nin gözbebeği haline geldi. Sonuç: Daha ikinci oyunları olan *Little Big Planet*'le Media Molecule dünyanın en başarılı yapımcıları arasına girdi. Bu yılın "en büyük küçük oyunu" *World of Goo*, sadece 2 kişinin eseri. Mart'ta PC'ye çıkacak olan *Braid* için yapımcısı Jonathan Blow, kısacık kariyeri boyunca küçük oyunlardan biriktirdiği 150.000 doların hepsini harcadı. Ama sonunda yaptığı oyun tam bir efsane oldu ve birçok site ve derginin "2008'in en iyileri" listesine girmeyi başardı.



Bu kapanan firmalarda çalışan ve işlerinden ayrılan insanlar büyük ihtimalle ilk bir ay, belki de daha uzun süre bir belirsizlik içinde kalacak, hatta depresyona girecekler (ben olsam girerdim, oradan biliyorum). Ama büyük bir firmada oyun geliştirme disiplini almış, "design document"ın kokusunu tatmış hiçbir profesyonel yapımcı iki aydan fazla boş boş oturamaz. Bu insanlar harekete geçecek. Yeni ekipler kurmak, çok düşük maliyetlerle gönüllerindeki oyunları yapmak için bir araya gelecekler. Yapımcıların ziyaret ettiği özel topluluk sitelerinde, CES, GDC gibi geliştiricilerin katıldığı fuar ve organizasyonlarda birbirlerini bulacaklar –ki bu yılki GDC konferans tablosunun yarısının "kriz zamanında oyun sektörü" konulu olacağına kalıbımı basarım-. Böylece ufak ama çok esnek, çok yetenekli ve azimli, kafalarındaki hayali gerçekleştirmeye odaklanmış yüzlerce firma pıtırak gibi çıkacak 2009-2010 döneminde.

Ve eninde sonunda ekonomik kriz bitecek. Bu küçük firmalar, minicik ofislerinde kendi hayal oyunlarının tasarım dokümanlarını tamamlamış halde yatırımcı, dağıtıcı peşinde koşmaya başlayacak. Belki de, bir çılgınlık edip kendileri finanse etmeye kalkacaklar hayallerini. Kim bilir? Ama olur mu olur.

Belki de bu kriz olmasa ve sektörümüz şöyle bir silkinmese, oyun sektörü kendi klişeleri ve bağnazlığı içinde boğulacaktı. Ve uzun zamandır dillendirdiğimiz gibi, bizim sektör için bu silkinme iyi oldu.

Gördüğünüz gibi "her kötüde iyiyi bulma" konulu kişisel eğitim çalışmalarım sonuç veriyor :)



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Uykucunun Kış Partisi

Işık geçirmeyen bir mevsimdeyiz ve hiç istemeden de olsa kaydı durdurmak zorunda kalıyor insan bazen.

Yazmak böyle zamanların ilacı. Hani yapacak hiçbir şeyin yokmuş gibi hissettiğin zamanlar vardır, onlardan bahsediyorum. "Hiçbir şey"in yerine geçmesi çok iyi gelmiyor kulağa belki, biraz kıymetinden yiyor ama yok, hayır, yanlış anlattığımdandır. Yazmak bazen tek yapabildiğindir ve nefes alabiliyor olmak ne kadar kıymetsizse yazmak da herhalde ancak o kadar gereksizdir. Fakat düşüncelerin çok karardığında, dünyanın ve zihninin üstüne perdeler indiğinde, bir taraflarını çarpıp kırmadan çevrelerinde dolaşamayacağın kadar görünmez olduğu zaman her şey, yazamazsın. O karanlıkta doğru harfleri bulup birleştirmek de meseledir zaten. Senin kadar çarpık görünürler yazsan da…

Eğer doğru öğrenmişsem kendimden, görmek ve kaydetmek arasındaki ilişkiye güvenmek gerekiyor. Özellikle kış vakti, karanlık ve sessizliğin en davetkâr hale geldiği o uzun mevsim boyunca, zihninizin "az biraz daha uyusam" diye ağlamasına, gözkapaklarınızın sıcak bir yorgan gibi sizi örtmesine, baharda akacak yer arayan ruhunuzun şimdi buz tutmasına izin vermeden bakmaya, görmeye, kaydetmeye devam etmelisiniz. Gözlerin kapanması, kafanızı kurcalayanların seyrelmesi, "her şeyden uzaklaşıp biraz dinlenmeye ihtiyaç duyan" zihnin uydurduğu yalanların birer gerçeğe dönüşmesi evet belki daha yumuşak bir mevsim vaat eder ama bu aynı zamanda kayıp bir zamanın da başlangıcıdır. Televizyonun karşısında, okulun kantininde, bilgisayar başında ve tek bir gün içindeki sayısız anda bu kayıp zamanlar kendini tekrar tekrar çoğaltır, öyle de kolaydır, o kadar sakin, inanılmaz çekici. Ama görmeden geçen bu anlar birleşip günlerinizin, haftalarınızın yerini almaya başladığında artık eskisi gibi görememeye başlarsınız. Hayatınızda kayda değer bir şey olmadığından yakınırsınız ama muhtemelen sebep, olup bitenleri kaydedecek birinin eksikliğidir, göremediklerinizi kaydedemeyen o kişi sizsinizdir, kayda değer bir mevsim isteyen ama uykuyu tercih eden. Bu başınıza gelen de, "her şeyden uzaklaşıp biraz dinlenmek"tir. Ve ben sizi "dir"li cümlelerimle dürtmeye başladığımda bile rahatsız olmuyorsanız (ben feci rahatsız oluyorum tam da şu anda) belki de iş işten geçmiştir.



İşte yazmak benim için böyle zamanların *da* işi. Uyanık kalmak için gidip buz gibi suyla yüzünü yıkamak gibi, yeter ki miskinliğin yaklaşmakta olduğunun farkında olayım, gözlerim kapanmadan birkaç an önce neye doğru sürüklendiğimi bileyim… Gözkapaklarımdan önce düşüncelerim kararmamış olsun yeter ki. Ama dedim ya, ışık geçirmeyen bir mevsimdeyiz ve hiç istemeden de olsa durmak zorunda kalıyor insan bazen. Daha çarpık görünmemek, daha çaresiz hissetmemek, geri dönüp baktığında tekrar aynı karanlığa düşmemek hatta, bu zamanı kaybetmek için sebep veriyor. İçindeki son iyimserlik kırıntılarıyla "olsun ya" diyorsun, "daha bir sürü vakit var yaşamaya".

Sonra kalabalık bir rüya başlıyor, silahların filan patladığı, çocukların ağladığı. Korkarak izlemeye devam ediyorsun. Zihnin uyanmak istiyor, sen orda kalmak için kavga ediyorsun. Yaşamın bir parçasını yok saymanın bedeli ter içinde uyanmak oluyor ama sonrası daha kolay. Sonrasını gündelik alışkanlıkların doğallığı içinde kaybediyorsun. Bayat bir illüzyon numarası yapar gibi, hiç şaşırtmadan, kayda geçmesi gereken bütün anları hayatından ayıklıyor gündelik alışkanlıklar. En büyük umudunun "hadi kar yağsın" olduğu, gelecekle ilgili en çaplı planlarını "yılbaşında n'apsak" üstüne kurduğun, iliklerine kadar hissettiğin en güçlü rahatsızlığını "bugün amma da soğukmuş"la açıklayabildiğin günler başlıyor. Bir dahaki kayda kadar "en ruhsuz günler, en tanımsız geceler seninle olsun" dileğin tutuyor. Olsun, daha bir sürü vakit var yaşamaya ve yeni bir yıl başlıyor. Mutlu yıllar (bu kadar kötü bağlanabilirdi böyle bir yazı da).





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Koleksiyon Oyunu

Oyun biriktirmek, oyun zevkinin bir parçası mı?

Liseyi bitirene kadar koleksiyon yapmak en büyük hobilerimden biriydi. Aman toplanabilir, biriktirilebilir bir şeyler geçmesin elime. Çekmeceler, dolaplar dolmaya başlardı hemen. Bunda küçükken keşfettiğim, evdeki pul koleksiyonunun etkisi olsa gerek. Şahane bir albümde, özenle hazırlanmış, her biri diğerinden değerli harika pullarla dolu bir kitap. Saatlerce o albümdeki pulları inceler, büyüteçle resimlerinin detaylarına bakardım. Sonra nereden bulduysam farklı memleketlerin demir paraları geçti elime. Kendime ait ilk koleksiyonum oydu. Biri yurtdışına gitmesin, bir turistle karşılaşmayayım, dilenci moduna girerdim. Yıllar boyu uğraşarak 15 – 20 ülkeden yüzlerce farklı bozuk para biriktirmiştim. Diğer bir merakım iskambil kartlarıydı. Farklı destelerden biraraya getirilmiş boyumdan uzun dev bir destem vardı çok gurur duyduğum. Sonra buna bilimum sakızdan çıkan araba kağıtları eklendi. Sanırım halen İzmir'deki evde bir yerlerde yüzlerce BiBip ve Turbo arabası olsa gerek. Zamanla bunun uçaklı, gemileri, güzel kartona basılmış olanları çıkmıştı. Koleksiyon merakım yüzünden ev çöplüğe döndükçe annemle sabah akşam kavga eder hale gelmiştik. Hazinelerimin çöpe gitmemesi için kahramanca savaşırdım daima.

Sonra lise bitip de üniversite için İstanbul'a gelince tüm bu hazineler gözden ve gönülden ırak kaldı. Gözümde anlamsızlaşmaya başladılar. Büyümek bir yana tıkıldıkları kutudan çıkmaz oldular. Fanzin koleksiyonu yapmaya başladım. Sonra oyun dergiciliğiyle birlikte ufak ufak oyun figürleri biriktirir oldum. Hiçbir zaman heyecanla değil belki ama elden geldiğince farklı ve ilginç oyun objelerini bulmaya çalıştım. Kore'de bulduğum Solid Snake bez bebeğim bu küçük koleksiyonun en nadide parçasıdır.

OYUN TOPLAMAK NİYE?

Bütün hayatım boyunca toplama derdim olmayan bir şey varsa o da oyunlar oldu. Nedense benim için oyunlar daima işi bitince birilerine verilen bir şeydi. Hiçbir zaman birikmediler elimde. Ne zaman bir oyunu bitirsem ertesi gün dergideki arşive eklendiler, bana ait olsalar bile. Bir tek geliştiricisinin imzaladığı bir iki oyunu sakladım. Bu yüzden de insanların oyun koleksiyonu yapma derdini hiç anlayamadım. Mesela bizim Can'ı ele alalım. Left 4 Dead çıkmış deli gibi oynuyoruz, "Hadi Can gel katıl bize" diye sıkıştırıyorum, "Yok abi kutulu çıksın öyle alıcam". "Niye yahu, indir Steam'den oynayalım?" Hayır o oyunlarını güzel kutuları ile kütüphanesine dizmeyi seviyor. Arşivindeki eksik oyunları bitirmiş olsa bile sepetlerden arayıp buluyor. Garip geliyor bana. İki oyun editörünün yaşadığı bir evde, halen oynadıklarımız hariç bir tane oyun kutusu bulamazsınız. Koca bir kitaplığı, sıra sıra kitap doldurmak hoşumuza gidiyor ama oyunlar? Nedense o kutular bana sadece oynadığımda anlamlı geliyor.

İKİ MİSLİNE GÜZEL KUTULUSU

Bir de oyunların koleksiyon sürümleri var tabii. Normalde 80 YTL'ye satılan bir oyuna insan neden 170 YTL verir ki? Para tuzağı bu yahu. Hani içinden hoş bir figür, tişört falan çıkıyorsa düşünürüm bu aradaki farka değer mi bu alet edevat diye. Ama daha cidden değenini de görmedim. Kocaman şahane bir kutu oyun deneyiminin nesini arttırır ki?

Ama bu konuda biraz yalnızım sanki. Geçen ay D&R'da Wrath of the Lich King satışı sırasında insanların o koleksiyon kutularını alabilmek için nasıl birbirini ezdiğini görünce buna iyice iknâ oldum. Bana sorarsanız Battle Chest mantıklı mesela, iki oyun bir arada daha ucuza (WoW oynayacağımdan değil gerçi). Ya da bazen bütün bir oyun serisini tek kutuya koyduklarında, oynamamışsam hoşuma gidiyor. Ama fazladan para vereyim de, güzel kutusunda alayım, ıvır zıvır çıksın içinden, niye ki? Oyun aynı oyun değil mi yahu?

Diğer yandan Steam gibi servisler bir yere kadar hoşuma gidiyor. Oynamak istediğimde bütün gün oyunun inmesini beklemek sıkıcı. Oyunun jelatinini yırtıp DVD'sine dokunmak gibi değil. Gerçi oyunları bir yandan saklaması, bir oyunu tekrar oynamak istediğimde daima orda olduğunu bilmek güzel. Ama Steam'deki oyunlarımın bile kaçını dönüp oynadım ki? Yani asla o Episode Two kurulmayacak bir daha bilgisayarıma. Oynadım, bitti hadi yallah. Bir L4D ile TF2 yüklü kalır işte.

Bir oyunun multisi yoksa zaten oynandı mı toptan biter benim için. Yılda bir iki kere dönerim eski oyunlara belki. İşte bu sene strateji çıkmadı, güzel bir iki oyunu kurup oynadım biraz. Bugüne dek oynadığım bütün oyunlar içinde özlediğim, geri dönüp tekrar yüklediğim sadece Civilization serisi vardır. O da aynı zevki veren oyunlar çıkmak bilmediğinden. Ama Civ 4 çıkmışsa ve iyiyse, Civ 3 bitmiştir benim için.

Ama biliyorum ki çoğu oyuncu için oyun koleksiyonu yapmak, oyun arşivine gururla bakmak, oyun zevkinin vazgeçilmez bir parçası. Eski favori oyunları dönüp dönüp tekrar bitirmek ayrı bir keyif. Ama nedense, beni hiçbir zaman cezbetmedi.



POSTA İDARESİ



"SAATLERDİR OYNADIĞI OYUNU HENÜZ YENİ KAZANABİLMİŞ KARDEŞİM GİBİ "YOU ARE VICTORIOUS YAZDIIII" DİYE SEVİNEBİLMEK İSTİYORUM."

Bordeaux-Paris arasındaki 3 saat ve birazcık dakikayı kat etmeye henüz başlamış olan bir TGV trenindeyim. Hani şu "vınn" diye gidenlerden. Fransızların en büyük horoz, pardon, gurur kaynaklarından. Tam 110 gün olmuş bu şehre geleli. Bazen güzel, bazen kötüydü, çoğu zaman sıkıcı, her zaman şarabîydi. Şimdi gitme vakti. Kat edilecek yollar, cevaplanacak mektuplar var. Pencereden içeri sızan güneş tam gözümü hedeflerken, yanımdaki adam laptop'umu kıskanıp telefonuyla oynamaya başlarken, iki ufaklığın meyve sularını sesli sesli hüpürdetmeleri artık çocuk isteyen genç-üstü vagon sakinlerini tatlı tatlı gülümsetirken, 15. Posta İdaresi'ne hoşgeldiniz...

İDARESİZ

DVD'de verdiğiniz o iğrenç oyunu (Love'ı) BİTİRDİM! Muhoahahohoaha.
Gökhan Doğan
AHAHAHHAHHAHA ilahi Gökhan ya hiç güleceğim yoktu. Hâlâ da yok ama gülüyorum işte...

Left 4 dead oyununda iki gün 15 dakika içinde 10 tane achievement aldım sizce buj iyi mi ?
Mertcan Tarlan
Bizce buji. Büyüyünce bujisyen olacağım.

Emülatör filan diyorlar PS ve PS2 oyunlarını oynamak için.Siz ne diyorsunuz?
Doruk Altınatş
Biz de genel olarak emülatör diyoruz. Sinan "imuleytır" diyor. Serpil küs onlarla, konuşmuyor. Arkalarından konuşacağında "Emü işte, ne olacak" diyor.

ANLAŞILAMAYAN MEKTUPLAR

Selamlar Mehmet abim ve tüm Oyungezer çalışanları, birinci yılınızı kutluyor ve sorularıma geçiyorum.
Selamlar Murathan, kutlamalar için teşekkürler, hoşgeldin sen de.

1- Xbox Live'ım yok ilk ay bedavasından sonra hiç ödeyemedim, iyi ki de ödeyememişim. Çünkü duyduğum kadarıyla Live'da bir banlanma dönemi varmış. Bu banlanma dönemi ne zaman biter ve banlanan arkadaşlarım tekrar Live sahibi olabilir mi acaba, şu L4D'yi başkalarıyla da oynamak istiyorum!
Ben bu dediklerinden hiçbir şey anlamamıştım ilk başta ("Fransız kaldım" diyeyim de bu espriyi yapmadan Fransa'dan ayrılmış olmayayım). Yiğitcan'a durumu danıştıktan sonra şöyle bir şeyler anladım: Live'da banlanma dönemi diye bir dönem yok, MS tek tek tüm hesaplarla uğraşmaktansa kopya oyun kullanan tüm üyelerin hesaplarını bir anda siliyor. Bunu da arada bir tekrarlıyor. Banlanan arkadaşlarının tekrar Live sahibi olmasına ve Left 4 Dead'i kopya olarak online oynamana imkan yok.

2- Geçen yıl WoW'u ve ardından ek paketini almıştım (17. Level Druid, 10. Level Paladin,11. Level Mage,7. Level Warlock, 9. Level Hunter ve 3. Level Warrior'um vardı). **[99. Level Maymun'u da unutmamak lazım tabii, iştahınız King Kong'u aşmış, arşa değecek adeta-MK].** Hacklenmemek için adımı ve şifremi kopyala-yapıştır yaparak giriyordum oyuna ancak 3. ayında girememeye başladım. 1.5 yıldır giremiyorum, çok özledim. Yazın tekrar başlamak istiyordum. Bir baktım CD'ler kayıp! Sitesinden hesabıma baktım, bir sorun gözükmedi görünürde. Şimdi peki yazın şu hesap olayını nasıl halledeceğim, bana bunları açıklayabilir misiniz?
Bir şey anladıysam gerçekten Arabistanlı Lawrence olayım Murathan! Oyuna 3. ayında girememeye başlamışsın ama neden giremediğini söylememişsin? Ailen mi izin vermiyordu yoksa oyun hata mı veriyordu? Hata veriyorduysa o hata neydi? Yoksa CD'ler ta o zamandan beri kayıp mıydı? Mesela oyunu PC'den kaldırmış, sonra bunu unutup oyunu açmaya çalışmış olabilir misin? Bu sırada CD'ler de kaybolmuştur belki? Eğer tek problem CD'lerin kaybolmasıysa bunun hesapla ne alakası var? Sen bunları bana açıklarsan ben sana evrenin sırrını bile açıklarım (hatta şimdiden açıklayayım: *42*. Coldplay'den).

3- Battle For Middle Earth 3 projesi var mı?
Görünürde yok. Hobbit'in gösterime girmesiyle yeni bir Tolkien dalgası oluşur muhtemelen, onun arkasından bekleyebiliriz.

4- Mount & Blade'in demosunu yükledim ancak bana pek müthiş değil de şöyle tadımlık bir oyun gibi geldi. Siz ne düşünüyorsunuz?
Bunun sebebi demoların tadımlık sürümler olması=) Tam sürümünü oyna sen. Ne düşündüğümüzü incelememizde belirtmiştik hem, seviyoruz biz "At ve Kılınç"ı.

Saygılar, sevgiler.
Murathan "Sargeras Forces"
Sana da sevgiler Murathan, yeni mektuplarında daha açıklayıcı sorular sormanı diliyor, OGZ ailesi olarak iyi bir yolculuk geçirdiğini umuyoruz.

DİYEMEM

"Yoktur diyemem."
Bu satırları yazmamın bir sebebi vardır elbette. Tıpkı her ay elime aldığımda ve içine her daldığımda bana bir dostun samimiyetini, bir ailenin sıcaklığını, bir tatlı belanın müptelalığını yaşatan bu dergiyi 1 seneyi aşkın bir süredir almamın bir sebebi olduğu gibi. Peki nedir bu sebep?
"Biliyorum diyemem"
Her ay boş sayfaları açıp içini doldurduktan sora işittiğim "Sen bu aileye ait değilsin ki…" sesine kulak verip kâğıdımı çöpe atmamın sebebini. Tıpkı hayatın anlamının ne olduğunu bilmediğim gibi.
"Anlamadım diyemem"
O saçma seslere kulak vermenin ne kadar saçma olduğunu, hayatın yüzlerce anlamı olduğunu ve Muder'in beni ne kadar etkilemiş olduğunu…
Sayın OGZ yazarları, sayın "Posta İdarecisi" ve sevgili OGZ okurları, öncelikler hepinize merhabalar. Sizlere kış ayazının bedenimi üşüttüğü ama içinde bulunduğum -buna kesin olarak inandığım- bu ailenin içimi ısıttığı 640 rakımlı şehrimden selamlarımı yolluyorum. Ve hızla sorularıma geçiyorum:

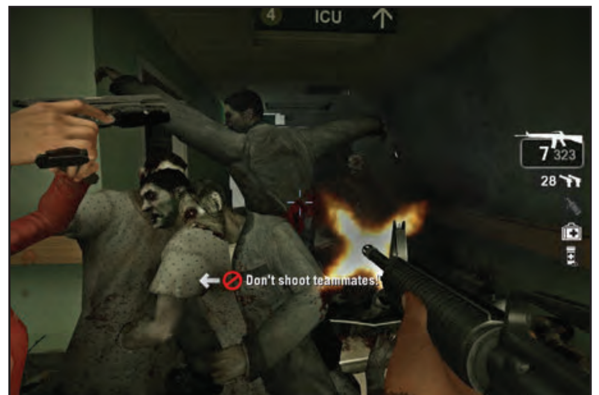
NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp, kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz fıtırt diye tırmanan Prens ve Elika'dan geliyor...



Yanıtlarınızı en geç 18 Ocak günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



Tamam izdihama gerek yok, herkese yetecek kadar silahımız var. Hacım sen de vurma müşterileri.

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Arda Bilgen (Aven)

HİÇ DÜŞÜNDÜNÜZ MÜ?

Neredeyse hiçbir imlâ kuralına bağlı kalmadan, parmaklarınıza nasıl geliyorsa öyle yazdığınız mektuplar nasıl bu hale geliyor? «Aa ben böyle mi yazıyorum yahu, afferin bana?» dediğiniz oluyor mu mektuplarınızın yayınlanmış hallerini okuduğunuzda? Demeyin, ben düzeltiyorum hepsini. Büyü falan da yok üstelik, alın teri hepsi. Giderken teraziye tıklatıverin bir zahmet. Tşk.



Bir zamanlar oyunlarda kazanmak vardı, kaybetmemek yoktu.

Merhaba sevgili Galadriel. Öncelikle, inancında sonuna kadar haklısın, elbette bu kocaman ailenin parçasısın. Sen ve senin gibi binlerce okur olmasaydı, bu ailenin sıcaklığı diye bir şey olmayacaktı. Bu arada Muder beni de, her ay, bıkmadan, usanmadan etkiliyor. Bir insanın kelimelerle böylesine rahat yolculuğa çıkabilmesi çok sevilesi bir şey. *Muderyen* yolculukları çok seviyorum o yüzden.

Neyse efendim. Çoğumuzun unutamadığı bir FPS vardır. CoD2 den bahsediyorum. Ben onu yeniden oynarken bir olay dikkatimi çekti. Afrika Kampı'nda Cpt. Price ile bir köyü savunduğumuz bölümde bir evin çatısına çıkıp düşman tanklarını topçularımıza bildirmemiz gerekiyor. Biz de gelen tankları bildiriyoruz ama işaretlediğimiz anda oraya maytap gibi bir şey düşüyor, topçularımız geri sayım yapıyor ve "Bum!" 40'ların teknolojisi düşündüğümde bu bana biraz 'olanaksız' geliyor.
Bana çok da olanaksız gelmedi ama silah teknolojisiyle hayatımın hiçbir dönemi ilgilenmediğim gibi, ilgilenenleri de hiçbir zaman anlamamışımdır. Ha "bum", ha "bom", ne fark eder? Ölenler için, ne fark eder?

Son olarak ÖSS'den dem vurmak istiyorum. Ben şansım yaver giderse hukuk okumak istiyorum. Ama oturmuş geometri çözmekteyim. Bu sana da çok saçma gelmiyor mu?
ÖSS kesinlikle çok saçma geliyor. Eğitimin sistemleştiği, kurumsallaştığı, piyasa ve devlete çalıştığı şu hali, baskıcı, düzenleyici ve saçma geliyor; küçük insanların bu sistem içinde yoğrulup öğütülmesinden ve posalarının çıkarılıp fırlatılmasından nefret ediyorum (Can Candan'ın *3 Saat* belgeselini gördünüz mü? Görün muhakkak). Ama hukuk okumak istiyorken geometri çalışmak o kadar da saçma değil. Geometri insanın analitik düşünebilme yeteneğini oldukça artıran bir şey, ÖSS'deki gibi bir tür ezber konusuna dönüşmediği zamanlarda tabii.

Hepinizin bayramını en içten dileklerimle kutluyor, Tuğbek Abi'nin daha az kek ve Jesus'un daha az için bana bir imamın oğlundan gelen, hayatımda aldığım en saçma bayram mesajını sunuyorum: "Minareden atlarım, bayramını kutlarım!"
İdaresiz'e koymadım, bazen her şey yerinde güzel=) Fakat o ne fantastik bir imam oğluymuş, nasıl bir hareket acaba minareden atlarken bayram kutlamak? İmam bayıldı.

'Elveda diyemem' Ama demem lazım…
Ozan C. Özbalçık (Galadriel)

SİZ DE YAZIN...

Yıl oldu, hâlâ aranızda tek satır mektup yazmayanlar var. Nerdesiniz? Sizden haber bekliyoruz. Soru sorun, cevap bulun, Gezenti fotoğrafı çekip yollayın, dergideki Goyunları sayın ya da gökteki yıldızları. Yalnız kalmayın, bizi de yalnız komayın. postaidaresi@oyungezer.com.tr adresinde ve dinlemedeyiz. Bekleriz.

OYUNLAR MI DEĞİŞTİ YOKSA ISLAK MI YAŞAMAK?

Ilık bir sonbahar akşamı başladı her şey...**[kırp, kırp -MK]** O anda aklıma yıllar önce bir iki sefer bakmış olduğum Risk II isimli oyun geldi. **[kırp, kırp -MK]** Hemen oyunu yükledim ve oynamaya başladım. Aman Allah'ım! 800*600'den başka bir çözünürlüğe izin vermeyen, bir CD'yi bile doldurmayan bu oyun ne muhteşemdi öyle! Saatlerce oynadım, pek çok kez yenildim, pek çok kez yendim ama yenilgilerimden de zevk aldım. Sonra düşündüm biraz, o oyunu oynadığım zamanlar aklıma geldi. Sonra da o zamanlar oynadığım diğer oyunlar… Eğlenceliydi hepsi, bugünkü oyunların tersine beni saatlerce PC başına bağlayabiliyorlardı. Evet şimdi de yemeğimi PC başında yemek zorundayım ama bunun sebebi oyunlar değil artık. Yemek konusu aklıma gelince acıkmış olsam da, kaldığım yerden düşünmeye devam ettim. Acaba o eski oyunları bir daha yüklesem? Bulsam çıkarsam bir yerlerden yine aynı şekilde eğlenir miyim? Yoksa Sinan'ın dediği gibi, oyunlar o zamanlar da aynıydı ama biz farklı olduğumuzdan mıydı o aldığımız zevk? Denemekten zarar gelmez dedim ve eski derginizle beraber verdiğiniz CD'lerdeki demoları oynamaya başladım. O zamanlar dergi okumak da bir farklıydı, PC'miz olmasa bile en kenar köşedeki yazıya kadar okur, sonra diğer ayın dergisi çıkana kadar tekrar tekrar hatmederdik. **[ühü, artık öyle değil mi? -MK]** Oyungezer'le birlikte o zevkin geriye geldiğini farketmem de pek zaman almadı zaten **[oley! -MK]** ama her neyse ben konuma döneyim **[kırp, kırp -MK]** Pek çoğunun burun kıvırdığı oyunları biz günler boyu oynardık. Hem de tam sürümlerini değil, demolarını. Çocuktuk o zamanlar, oyun almaya ne paramız vardı ne iznimiz. Kredi kartıyla Steam üzerinden oyun alıp bir günde kurup oynamak, bir ayda sıkılmak gibi lükslerimiz yoktu bizim. Her demo CD'sinin ayrı bir önemi vardı. Hele ki Windows 98 CD'sinin içinden çıkan oyunlar... Yaklaşık bir saat önce benden 1 yaş küçük kardeşimin ısrarıyla Age of Empires'ı indirdim, II'yi, III'ü falan değil, ilk çıkan "eycof"u... Biz onun demosunu belki bir yıl oynadık, "rahip"lerin "haaahuluuu ululuuu ululuuu" diyerek düşmanın adamını dondurduğunu zannettik, bizim tarafımıza geçirdiğini farkettiğimizde yaşadığımız şoku düşünün artık. Midtown Madness, Motocross Madness, Monster Truck

BANA Bİ YARDIM K. MEHMET BEYY!

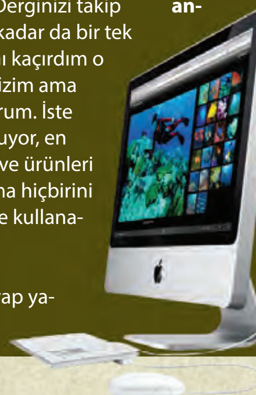
Merhaba Oyungezer ailesi; Hepinize bu bayramla gelen soğuk kış günlerinde kolay gelsin demek istiyorum ve lafı çok uzatmadan balıklama mevzuya dalıyorum, hadi hayırlısı :).
Merhaba Güvenç. Geçmiş bayramınız kutlu olsun hakikaten. Hatta bugünün Noël olduğunu düşünürsek, okurlarımız içindeki tüm Hıristiyanların ve şu an içinde olduğum vagonun Noël'i de kutlu olsun.

Annem oyunlarda sanki bir şey varmış gibi oynamama engel olur hep. Bundan 4 sene önce PS2 aldım ama sadece yaz ve sömestr tatillerinde oynayabildim. Benim sorunum anneme derdimi anlatamama. Bunca yaşıma geldim (15) halen bir PC'im yok. Babamın tasarımlarını evde yapmak için aldığı Imac var, ona uyuz oluyorum ama ne yapayım kullanmak zorunda kalıyorum. Ama hiç bir şey yapılmıyor Imac'te, hiçbir şeye uymuyor, ben de bunu anneme anlatamıyorum.

Sizden ricam bana yardımcı olun. Ya bazen dersler kötü geliyor, iyice zorlaşıyor durum. Kafayı yemek üzereyim. Derginizi takip ediyorum, şu ana kadar da bir tek Şubat 2008 sayısını kaçırdım o kadar sıkı takipçinizim ama oyun oynayamıyorum. İste bu insana çok koyuyor, en son çıkan oyunlar ve ürünleri takip ediyorum ama hiçbirini oynayamıyorum ve kullanamıyorum...

Neyse umarım cevap yazarsınız merakla bekleyeceğim, hayırlı işler güzel dergiler çıkarmalar=)
Güvenç Terzierol, kısaca *Gvenc*

Kısaca Gvenc, annene oyunlarda gerçekten «bir şey» olduğunu, hem de çok şey olduğunu, çok eğlenceli, çok yaratıcı, çok derin, çok geniş, çok öğretici, çok ufuk açıcı şeyler olduğunu anlatmalısın. Örneğin tasarım harikası oyunları, ya da oyunlardaki harika tasarımları babana gösterebilir, onla ev içi ittifak kurabilirsin bu konuda. Ama tabii derslerin de kötü gelmesin ki oyunlar günah keçisi olmasın. Ev halkına selam, sevgi...


Tamam, güzel görünüyor ama bizim oyunları oynatmıyor...

Madness, Superbike Challenge 2000, Nox, NOLF, Tomb Raider gibi demolar bizi zevkten dört köşe etmeye yeterdi. Tabii sonraları durum değişmeye başladı, **[kırp, kırp -MK]** demo CD'ler önemini kaybetti, zaten bir CD'ye artık 3-5 demo zar zor sığar oldu. Korsan oyun alma olayı aldı başını gitti, 2.5 milyona bir CD oyun alıyorduk, bir hafta oynayıp öbür hafta yine Osman Abi'de alıyorduk soluğu. Aradan yıllar geçti, orijinal oyunun, internetten oynamanın zevkini tattık, bir oyuna 50 dolar vermenin acısını oyuna girdiğimiz anda unuttuk. Yine zevkli oyunlar var elbette, daha çıktığı ayın içerisinde aldığım CoD4'ü geçtiğimiz aya kadar hala oynuyordum. Ama eskinin zevkleri daha sürekliydi, bir iki oyunla sınırlı değildi. Şu anda bilgisayarımda yüklü oyunlara bakıyorum: RiskII, MoH:AA, Midtown Madness 2, Age of Empires I ve ek paketi ve Spore. 5 oyun arasından niye sadece 1'i yeni nesil? Eski oyunlar daha mı zevkli acaba? Geçtiğimiz 4-5 yıl içerisinde bilgisayar oyunlarına Medieval II dışında elini sürmemiş kardeşim, neden saatlerdir yan bilgisayarda Age of Empires oynuyor? Bu sorunun cevabı çok net aslında: Bu adam, "eycof"un demosunu daha fazla oynayabilmek için sabah 6'da kalkardı da ondan. Her kavgaya elinde sopayla atlayan, elinden tesbihi düşürmeyen, yanında sürekli "emanet" bulunduran kardeşimi arkadaşları bu halde görse ne kadar gülerler düşünebiliyor musunuz? Ama onun umrunda mı? Ya saatlerdir yaptığımız o sohbet, muhabbet? Sırf "eycof" üstüne bu kadar konuşulabilir mi?

[kırp, kırp -MK] Evet biz değiştik, oyunlara eskisi gibi yaklaşmıyoruz. Gayet de göz önünde olan bir şeyi oyunda kullanmak bize zevk vermiyor, eskisi gibi keşfetme duygusunu yaşayamıyor olabiliriz ama oyunlar da değişti. Grafiklerinden miydi belki de? Şimdiki oyunların grafikleri ne kadar gerçekçi, öyle değil mi? Bu oyunları gördükten sonra eski oyunlara bakamıyorsunuz değil mi? Peki bu muhteşem grafiklerin hayal kurma becerinizi elinizden aldığını farkettiniz mi? 15-20 pikseli gözünde gerçek bir insanmış gibi canlandırmakla 25000 piksellik bir izbanduta bakmak arasındaki fark açık değil mi? Şimdiki oyunlarla eski oyunlar arasındaki fark da bu değil mi zaten? Sınırsız hayal gücümüzü almadılar mı? Artık hayal dünyamız sadece görebildiklerimizden ibaret değil mi?

Sizi bilmem ama ben 20 pikseli bir insan gibi düşünmeyi, dümdüz tek renkten oluşan yolun üzerindeki asfalt dokusunu hayal edebilmeyi, bir duvarın üzerindeki beyaz kürenin ışığın yansıması olduğunu canlandırmayı daha çok seviyorum. Ve ben oyunlarımı istiyorum. O eski zevkli oyunlarımı istiyorum. Saatlerdir oynadığı oyunu henüz yeni kazanabilmiş kardeşim gibi "you are victorious yazdıııı" diye sevinebilmek istiyorum.
Sen çocukluğunu istiyorsun Oğuz. Ve bunu sana verecek olan oyun sektörü değil, yine sensin. Yukarıda anlattıklarına bakıyorum da, sen bunu çoktan keşfetmişsin.

Başta vermediğim selamı şimdi veriyorum. Tüm Oyungezer ailesine selamlar, hürmetler...
Oğuz "MoNo" Konya
Çok güzel mektubunu kısaltmak zorunda kaldım, pek de ses etmedim ritmini bozmayayım diye. Eline diline sağlık. Sevgiler.


Nasıl olsa sonu gelmeyecek mi, her demo gibi bitmeyecek mi?

OYUNGEZER'DE "ANLAM ARAYIŞLARI" ARAYIŞLARI

Merhabalar Oyungezer ahalisi...
Ben forumdan Trane. Trance müzikle alakalı bir konuda Berkant "Trane dinleyen var mı?" dediğinden beri kendimi müziğe adadım, dinleteceğim kendimi elbet bir gün! Neyse efendim, hatırlayacak olursanız (sanırım) 5-6 ay önce sizlere bir mektup göndermiştim. Tekrar gönderesim geldi, gönderiyorum da.
Pek iyi yaptın Trane fakat sen geçen gün benim kendi mail'imi de işgal etmemiş miydin? Cık cık. İnsana hiçbir yerde huzur yok, bari şu TGV'de rahat vereydiniz ayol.

Sizlere sorum olacak... Neredeydi bu sorular... Hah, buldum. İşte sorular...
İşte, istediğin oldu, seni dinliyorum Trane. En sevdiğim parçan neydi dur bakayım, hah, "sorular". Pek güzel yazmışsın, ben de sana "cevaplar" diye bir şarkı yazdım. Al bakalım:

1- NBA Live 09 çıktı, NBA 2K9 çıktı hepimizin bildiği üzere. Ama ben dergide oyunun adını sadece verdiğiniz oyunların çıkış takviminde gördüm. Kimse mi basketbol sevmiyor dergide yahu? Yazık değil mi bu iki oyuna? Kırıldım sizlere.
Vallahi ben de anlamadım bu işi. Hatta neden ben yazmadım onları yahu? Yazacağım efenim durdurmayınız, kapı gibi 07 versiyonlarına yazdığım incelemem var elimde referans olarak. *(Bu aylık 2K9 idare eder mi? Diğer yarısı da bir dahaki aya. -Serp.)*

2- Bilmediğiniz üzere ben bir PS2 hastasıyım. Ama artık öğrendiniz...
İşte, öğrenmenin yaşı, mekânı yok.

Neyse, dergide eskiden en azından bir iki tane PS2 incelemesi oluyordu, şimdi eksilere vurdu bu oran. Ayrıca PS2 hilesi de vermiyorsunuz, çok kırılıyorum yine (kırılgan bir kişiliğim var).
PS 2'ye güzel bir şeyler çıksa inceleriz tabii ki de, artık en fazla PS3 versiyonunu incelediğimiz oyunların PS2 versiyonları çıkıyor. Kabul edersin ki evrenin en kalın oyun dergisi olsak bile (ki öyleyiz) o versiyonları inceleyecek yerimiz (*var tabii ki… Bu yılın en iyi oyunlarından biri olan Persona 4'ü syf 60'ta okuyabilirsin sevgili Trane. Trane gelir hoş geeliiir, leey ley lüm lüm… - Sinan*).

3- Dergide uzun zamandan beri "Anlam Arayışları"nı göremiyorum sanırım. Gözlerimde problem var mı bilmiyorum, ben bakayım dergiye yine...
Allah Allah, bak bakalım.

(Dergiye bakar...)
[Merakla bekler...]

(Gelir...)
[Durur...]

Evet yokmuş... Nerede bu "Anlam Arayışları"? Okuyorduk ne güzel yahu...
Sensin yok! Vallahi bu ay da dahil olmak üzere üç aydır kesintisiz var Anlam Arayışları, bundan sonra da büyük aksilikler çıkmadığı sürece her ay olacak, oyunların köşelerine bucaklarına, hayatla girdikleri garip etkileşimlere değinecek, insanları sokaklara çağıracak. "Ne güzel" okumanıza pek sevindim, teşekkürler...

4- GTA IV'ün neden bu kadar "öküz" gibi bir sistem istediği hakkında herhangi bir bilginiz var mı? Varsa lütfen söyleyiniz. Assassin's Creed'i açan güzelim PC, GTA IV'ü açmıyor. UTAN GTA IV UTAN! (Fazla gaza geldim sanırım...)
Şu GTA'yı dava edip duran salak bir senatör var ya, adını aramaya zahmet edecek kadar bile değer



GEZENTİ

Aylar önce elinde Oyungezer tutan bir Niko Bellic fotoğrafı yayınlamıştık. Şimdi Cem'in Hatay, Cilvegözü Sınır Kapısı'nda çektirip gönderdiği fotoğrafa bakınca, fena halde o eski resmi hatırladık. Duruş filan vallahi de benzemiş. Bulgaristan sınırı olsa ciddi ciddi şüphelenecektik, neyse ki Hatay burası, her şey normal, biz iyiyiz... Cem "Cik-Bob" Aygül'e teşekkür ediyoruz.

www.
JEDBANG
.com
Gezenti'ye üşenenler için, oyun ve film karakterlerinin figürleri için tek adresi!

vermiyorum kendisine, *(soyadı Thompson'dı da adı için ben de zahmet etmeyeceğim -Serp.) (Jack – Sinan)* duyduğuma göre bilgisayarını o sıradaki son GTA sürümüne göre her upgrade ettiğinde Rockstar yeni bir GTA çıkartıyormuş ve senatörümüz yeni GTA'yı oynayamıyormuş ekran kartı ya da RAM'i yetmediğinden. Dava çılgınlığının sebebi de buymuş. Sende de benzer bir yönelim gördüm, aman dikkat.

6- Şu sıralar Atina'da olan olaylar için ne diyorsun? Ne düşünüyorsun? Yorumunu almak istiyorum Mehmet abi.
"Anlam Arayışları" demiştik değil mi? Bunu da şuradan söylemek isterim, zalimin zulmü varsa sevenin sokakları var sevgili Trane.

Sanırım sorularım bu kadar. Hepinizin yeni yılını kutluyorum, saçmalıklarla, çirkinliklerle dolu olmayan, güzel bir yıl geçirmenizi diliyorum =)
Trane
Güzel mektup için teşekkürler, biz de sana beraber paylaşacağımız güzel bir yıl diliyoruz (şimdilik sadece ben diliyorum ama eminim arkadaşlar çıkıntılık yapmazlar).

GEÇEN SAYININ AYIPLARI PROLOGUE (NÜVİT EDİZHUN'U)

Baştan söyleyeyim bu ay çok az yazmak niyetiyle açtım bilgisayarı... Yani öyle iki üç sayfa yazılar şu an için konu dışı. Aslında bambaşka bir mektup alacaktınız ama gelişen olaylar çerçevesinde bununla yetinmeniz gerekecek. Hatta bunu takip eden birkaç ay boyunca anca birkaç satır yazabilirim diye tahmin ediyorum. Niye mi? Az sonra...
Üç satır yaz beş satır yaz, sen hep yaz Nüvit, kapımız açık. N'aber görüşmeyeli?
Bu ay Gauss'un, Pisagor'un, İbni Sina'nın kemiklerini sızlatan bir Oyungezer çıkmış. Matematik tarihine emeği geçen tüm vatandaşlar ters dönmüş mezarlarında... Daha başta Broken Sword yazısında yüzde sayılırken 86+21=107 etmesi gerekirken 100 etmiş, arka sayfada Goo yazısında %0.1 (1/1000-binde bir) %10 gibi telaffuz edilmiş (eğer binde bir ise durumları çok daha vahim garibanların), Volki'nin zaman makinası arıza yapmış, bir 20 sene bir 10 sene ileri-geri atmış durmuş çocuğu "Back to the Future" misali... "Burada Neler Oluyor"da da resimaltı için son tarihi de 18 Ocak olarak belirlemeniz iyi olmuş; insanlar iki ay düşünür daha güzel işler ortaya koyarlar =) Hatırı sayılır yazım hatalarının yanında Fable yazısının hem eksik hem fazla çıkması da tüy dikmiş. Ama olsun yine de Oyungezer, ille de Oyungezer!!! (Matbaacı amcaları kızdırırsanız böyle olur işte iyi ki dergiyi ters yüz edip basmamışlar =)
Haklısın yahu geçen ay böyle bir garip olmuş, işte ben ofise uğramayınca her şeyi ellerine yüzlerine bulaştırıyor bu OGZ tayfası. O değil de geçen ay bir mektup geldi, arkadaş sonradan özür dilediği için İdaresiz'e koymuyorum, fakat kendisi Goyun Matematiği'nde yaptığımızı iddia ettiği bir yanlış yüzünden dergicilik işini bırakmamızı ya da "Goyun Matematiği ile ilgilenen kişiyi" işten atmamızı buyurmuş. Bu kadar da zalim olmayın yahu, hem hata da yapmamıştık. Hıh.

Demek Faruk Seti'ye katıldı, çok güzel. O zaman sormamda sakınca yok, metalin "last delikanlı standing"lerinden olan Faruk Cebit'te eline mikrofonu alıp bağıra çağıra Gülşen'in "Of of"unu söyledi mi yoksa evvelki sayıdaki fotoğraf fotomontaj mı? İş ki olay vuku bulduysa Faruk'a şöyle derinden bir "of of" çekiyorum. Anladı o onu...
Ya sanırım Faruk daha önce hiçbir metal şarkısını o kadar içten, o kadar bağrı yana yana söylememişti, "Of of, bu ofisin hali ne? Of of, nereden düştüm ben buraya? Of of, manyak mı bu Oyungezer, Goyun'a tapıyor bu deliler, sahi nerede Mehmet? Of of, hepinize sevgiler" diye sözleri değiştirdiği rivayet olunur eski segalarda. Evet sega, saga değil.

Sahi senin sorular vardı onları da cevaplayayım hemen.
Yaşasın, ilk kez bir okur benim sorularımı cevaplayacak, *çok heyecanlıyım. Lafı da çok uzatmak istemiyorum, bu girişleri de hiç sevmem zaten, hep aynı şeyler "yok abi sizi çok seviyorum abla bilmemne", ama ben de seni çok seviyorum Nüvit, yağ yapmayı da hiç beceremem, neyse sen cevaplara geç istersen Nüvit abi.*

Patoloji sınavları maalesef ki geçmedi çünkü eskilerin dediği gibi bela tek gelmez. Söz konusu sınav uzmanlık sınavı ve çözmem gereken test bir temel bilim karması. Deadline ise nisan ayı. Oyy, sürem gitgide azalıyor... Sorular Bakü-Ceyhan ayarında olunca (Örn. *Parasempatik gangliyonların presinaptik ucunda bulunan alfa2 reseptörlerinin tipi nedir?* Cevap veriyorum: *Gi*, oh bir şeyler kalmış, boşa çalışmıyorum demek ki) bu kadar erkenden çalışmak gerekiyor işte.
Parasempatik neyy? Para seven anlamında mı? Mesela Bill Gates çok parasempatik bir insan mı? Bak anında çözdüm bile akıllım, sen hâlâ çalış. Ayrıca o Gi değil G, nokta olanı soruyorsan. Bir de GI Jo vardı, bir de onun bacısı GI Jane vardı. Onlar da mı parasempatikti? Ayrıca söylemeliyim ki Presinaptik'in ağızda bıraktığı hisle Frank Sinatra'nın bıraktığı his aynı. Yani öpüşürken değil



(hiç öpmedim Sinatra'yı, bilemiyorum) isimleri söylerken. Neyse kafanı karıştırmayayım şimdi hadi sen çalış.

Gelelim ikinci mevzuya... 30'a birkaç santim kala yaptığım araştırmaya göre insanların bana tanışırken sorduğu iki soru oluyor. Türk ise "Ne anlama geliyor?" yabancı ise "how do you pronounce it?" **[mealen: "nasıl okunuyor bu meret?"-MK]**. Benim verdiğim cevaplar ise haliyle "müjde" ve "knew it" oluyor. Bir de üçüncü bir sınıf var ki onlar da "Ama nasıl olur benim Nüvit adlı bir bayan arkadaşım var" diyen kesim. Onlara verdiğim cevap ise "Arkadaşım Deniz, Aşkın ve hatta Bülent isimli tanıdığın bayanlar da olabilir, eril ya da dişil olmayan isimler her iki cins için de kullanılabilir" oluyor. Tabii daha bana hiçbir şey sormadan direk "knew it" diyerek sen de ayrı bir kategori açmış oluyorsun, o da ayrı...
Heyoo, ben yaptım, en büyük benim, tek başıma kategorim var ki benim!

Bu arada Torment' i oynamaya başlarken sana haber veririm. Kaparım benim 366 laptopu, gelirim ofise, yemek stoğunu yaparız, tadına vararak, saygıyla bitirir ayıbımızı kapatırız. Ama en az 3 ay kadar var yani.
Aa süper, o zaman seni bekleyeceğim. Zira geçen ay senle muhabbetimizden sonra oynayayım dedim Torment'i, ama baktım Nüvit olmadan boğazımdan geçmeyecek (bir de oyun eskimiş mi biraz ne?), ondan öyle oldu. Sen gel ofise, bekliyoruz.
"Kısa keseyim Aydın havası olsun" dedik gene uzatıyoruz. Acil bitirme ihtiyacı hissettim. Ahmet ekler getirsin, sen şarap ve peynir getir, Damla pasta yapsın, ben de mantı alıp geleyim, yanına da pizza söyleyelim bir oturuşta hepsini yiyelim (ama şarabı içelim şişeye ayıp olur), mide fesadından geceyi hastanede geçirelim. Hayatımıza renk gelir hiç değilse beraber yaptık deriz... Tüm Oyungezer camiasına iyi seneler dilerim.
"Mailini daha sık kontrol etmesi gereken adam" Nüvit
Oy ne güzel dedin, rüyalarımın içinde geziyorsun sanki. Bizi mektupsuz koyma Nüvit, sen yazmaya başladın bir şenlik, bir güzellik geldi Posta İdaresi'ne vallahi. Kendine iyi bak, derslerine çalış, kafayı sıyırma, sonra "I knew it, I told you" demek istemem. Çünkü "Ay Nüvit, aytold yu" anlarsın sen onu, garip bir şey olur. Sağlıcakla... Bu ay da Nüvit'le bitiriyoruz. Kıskanmayın, güzel yazıyor adam =) Posta İdaresi bitti, mektuplar cevaplandı, ben Paris'e geldim. Gelecek ay size İstanbul'dan bildiriyor olacağım, ne güzel olacak. Herkese sevgiler, mutlu seneler. 2009 güzel bir yıl olsun hepimiz için, özgürce tadına varacağımız...

K. Mehmet Kentel

En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Zeus, Argos'un kızı Danae'ye (Elfen Lied'ın da sonunda hani, Klimt'in eseri olarak görünen) aşık olup kıskanç karısı Hera'ya yakalanmamak için altın bir yağmura dönüşüp Danae'nin üstüne yağdığında, büyük ihtimalle aklından şöyle bir şey geçmemekteydi;

"Kafam attı bak yine akıl mı kalır bu yerde, internetteyim chat'teyim yazışıyorum bak biriyle."

Oysa ben, MUDER, sabah uyandığımda sürekli "loop"lar halinde, beynimin içinde bu vardı. Kuantummuş da, yasaymış da, taş atılmış da Nihat amcaymış (Susam Sokağı'ndaki) fizikmiş de, atmosfermiş gazmış enerjiymiş kaşmış da, "şimdi", "gerçek" şu bu, hepsini uydurdum ben kendim der gibi.. Haydi bakalım. Yok böyle şeyler gerçekte ve gerçeği bilmek kimseyi özgür falan kılmayacak, hem bundan sana ne bebeYim, "diskomatik vücudu tam 90 60 90 amanın sımsıcacık o belini sarsam."

Dur dur MUDER ne yaptın?!

Kahveyi bıraktım ben kendim. Ondan oldu sanırım. Altı yedi ayı var, en son içtiğim kahvenin ve hiç canım istemiyor (gözü seğirerek), bak gerçekten (hsss hssss).. Kahve kötü içmeyin, içene de tekme atınız gibi bir şey demeyeceğim tabii ki. Geçtiğimiz aylarda sigara şöyle kötü böyle itici falan yazmıştım, birkaç arkadaş tepki göstermişler, madem öyle sen niçin içtiğini söylüyorsun falan diye. İçmedim ben, miki içti. Bıraktı sonra, üç yılı var. Ne yapayım yalan mı söyleyeyim. Yaptığım en büyük hatalardandır başlamak elbette, sonuçlarının böyle olacağını nereden bilebilirdim ki (Delirmek ve bütün bunlar dahil. Hem mantıklı sebeplerim vardı, hep 1993'te kalacağız sanmıştım).

İki insan konuşurken, çoğu zaman ya da birkaç kişi birini dinlerken genelde, benim dikkatimi çeken bir şey vardır. Hepsi uyur. İnsanların çoğu bilinç düzeyinde uyur. Bildiğimiz kafayı klavyeye koyup burnun z'de takılı kalması gibi, zzzzzzzzzzz (Möder möder zevk treni!   –ha ne?!).. Birinin beynini açmak, dikkatini çekmek, onu kendinden koparıp sizle bütünlemek için, önce şaşırtmanız gerekir. Beyin şaşırmaya direk tepki verir. Hedefi takibe alır. Uyanır. Ne kadar az insanın sizi şaşırttığını, ne kadar az insanın gerçekte dinlenmeye değer bir şeyler anlattığını, ne kadar az insanın "bir şeyler anlatabildiğini" (ne kadar az insanın o trene bind.. ne??) ve dinlenmeye değse de anlatabilecekleri, anlattıkları, mantıklı da olsa, gerçek de, hatta sizi farklı şekillerde ilgilendirse de, içinde sizi şaşırtan uyandıran bir şey, bir duygu yoksa, ya da sevgi bir şekilde, size dokunduğunu hissettiğiniz, dokunacağını bildiğiniz, o konuşma, tüm yazılanlar, düşünülenler, içimizden geçirdiklerimiz, tüm diller, daha artık paralel evrenler, rünler, en eski yazıtlar, bütün e-mail'ler, sms'ler gibi onu da duymak dinlemek durumunda olan Tanrı için de uygun bir durum teşkil etmeyebileceği için, muhtemelen sizin için bir süre sonra unutacağınız için hiç yapılmamış olacak olsa da, yapan kişi için en azından günah olmalıdır. İşte bu yüzden benim gibi adamlar türemiştir. Her ne kadar ben teksem, birsem de, bu açıdan bu şekilde söylemek yanlış olmaz. Çünkü benim gibiler, sürekli dilini doğru düzgün kullanamayan, baktığını göremeyen, gördüğünü yorumlayamayan, okuyamayan, yazamayan insanlarla, insanların geneliyle muhattap olmak durumundadırlar ve uyuyamadıklarından, üstüne üstlük böyle biri bir şey anlatırken çenesine doğru uçan tekme atamayacak kadar üşengeç ve şişko oldukları için (aynı zamanda hümanist, ince (ince şişman) iyi kalpli ve gözlüklü –ben değilim ama çoğu öyledir bu türün) sinirlenip delirmiştir. Dava Tanrı'ya taşınmış,

günah kabul



edilmiş, bu tarz durumlarla başa çıkmak için de "delilik" icat olunmuştur ki, "uyuyamayan" rahatsızlar da kendilerince yorumlayabilsinler anlatılanları..

Teşekkür ederiz. Şimdi kimbilir nerdeyiz..

Bir gün Ankara'da bir otobüse binmiştim, kalabalık falandı, iki katlı otobüs. Üst katta yer vardı, oturdum, soğuktu. Bir genç çıktı benim olduğum yere, üst kata, atkılı matkılı, sarmış kendini, uzun saçlı, sakallı haytaca. Önüme oturdu, baktım elinde o zamanlar benim yazdığım bir dergi. Daha hiç rahata ermeden yerinde, yerleşmeden, hızla açtı benim köşemi okuyor. Şuna arkadan dürteyim, ama hızlıca, "hşt deli, napyon?" diyeyim dedim, diyemedim. Hayatta pişman olduğum şeyler içinde üst sıralardadır bu da, madem hatalardan pişmanlıklardan, trenden girdik konuya, onu da belirtmeden geçmeyeyim. Geçen ay da aklıma geldi bir gün, n'olmuştur acaba ona diye, belki hala şimdi şu an bu satırları okuyordur başka bir şehirde, bir yerden başka bir yerlere gidiyordur. Ne tuhaf bir sürpriz ne tuhaf bir şaşkınlık olurdu, tam bunları okurken arkasından onu öyle şaşırtmak, şimdi..

Ne kadar azımız ciddi ciddi deli..

Gitmek demişken, Budapeşte'ye, Prag'a, Celje'ye, Maribor'a, Pisek'e, Plzen'e gittim geçen ay. Plzen, Çek Cumhuriyeti'nde küçük bir şehirimsi. Pilsen türü biranın yapıldığı, bulunduğu yer. Fabrikaları var "pilsen" üstüne, yerin altında dokuz kilometre falan tünelli, maceralı, heyecanlı. Değişik bir deneyimdi. İşte biz birayı şöyle yapıyoruz, arpayı şöyle yetiştirip içine şu yapraktan ekiyoruz, suyunu yüz metreden şöyle çekiyoruz ki suyu hrrrrrp önemli falan gibi bir buçuk saatlik bir turları vardı, fabrikalarının içinde. Ona katıldım. Rehber Jan, geçen yıl Türkiye'ye gitmiş, çok sevmiş. Böyle bildiğimiz sarışın, gözlüklü, akıllı zeki, okumuş, tipik (yüzü, duruşu, jesti mimikleri) Avrupalı bir genç arkadaşımız. Kaçkarlara gitmiş, Nevşehir'e,



#10

deli

doğusuna, güneyine Türkiye'nin. Ağrı'ya çıkmak istemiş, fırsat olamamış, yine gidecekmiş. Ama nasıl sevmiş, nasıl anlatıyor, benim ülkemi benden çok biliyor, seviyor sanki. Dedim ki, Jan, en çok neyini sevdin? Konukseverliğini dedi. Nereye gitsem sanki beni tanıyorlar, biliyorlar gibi davrandılar, annemden daha yakın bulduğum babamdan daha sıcak davranan yaşlı insanlar vardı oralarda, birçok şehirde, köyde dedi. Nereye gidersem gideyim hiç yabancı gibi değildim, bir kelime Türkçe bilmeme rağmen buradaki pek çok insandan daha iyi diyaloglar kurduk dedi. Öyledir dedim. Kızlarımıza bakmadın inşallah diye ekledim, güldü. Ben de ona gülümsedim.

Ama samimi değildim.

Sadece gezmedim elbette geçen ay, "I work hard, I play harder, Jack". İşi anlatmayacağım da, bilgisayarı upgrade ettim, 2 GB ekstra RAM ekledim ("eve makintoş almış napim ben o şeyi ayol" gibi). RAM upgrade'lerinin hep zor zahmetli işler olacağını düşünürdüm. Internetten baktım, küçük bir program varmış, bilgisayardaki belleği, RAM'i, gösteriyor, bütün özellikleriyle. Bir de site buldum, "how to upgrade ram" falan yazıp Google'dan. Onda da şöyle şöyle yapın diyordu. Bakkaldan alır gibi rahat gittim, kağıdı abiye verdim, 2 GB RAM'i aldım geldim. Şeker gibiydi. Eve geldiğimde 19:52'ydi saat, ayağımda ayakkabılar üzerimde mont falan. 19:59'da bilgisayarım yeni ve upgrade'li haliyle açılıyordu. Daha önceki tek "hardware" tecrübesi 1996'da kol saatiyle, çalışan bilgisayarın içinde ekran kartını yakmış olan biri için (küçük duman bile yapmıştım, efektliydi) (saat de bir daha hiç düzgün gitmedi enteresandır, sonra kör saatçiye sattım onu da 2004 müydü neydi derken ordan zzzzzzzzz MÖDER! tren! –hene?!) inanılmaz bir tecrübeydi. Gaza gelerek 1966'dan beri kullandığım XP'den Vista'ya geçtim. Öyle bir trend'di ki (babba tiyen?), telefonumu bile (N95, 8GB) update ettim, Firefox'tan Opera'ya geçtim. Sony DSC-T10 fotoğraf makinem var, onu da güncelleyeceğim diye aldım elime, yokmuş ona olmuyormuş, ben de fabrika ayarlarına döndürüp yeniden düzenledim neyi varsa. En son mikrodalgayla birbirimize bakıyorduk. Acıktım bıraktım ne varsa. Sanırım 2009 etkisi bu.. Bu arada Vista, yeni ve büyük bir eve taşınmak gibi benim için. Ne neredeydi bulamıyorum, bilemiyorum. Eğitimini alayım dedim, birtakım CD'ler edindim, hani Lynda'nınkilere benzer (www.lynda.com), TrainSignal'dan (www.trainsignal.com). "Vista kurdum, kursunu görüp öğreniyorum şu ara" diyorum insanlara, komik geliyor. Oysa kullandığım işletim sistemi bu, en azından neyi nerede hızlı bir biçimde nasıl bulacağımı bilmek istiyorum. Veya yeni ne var, ne işe yarar.. Birileri bir şeyleri daha kolay hale getirebilmek için zaman ayırıyorsa, onu düzgün kullanmayı öğrenmek için zaman ayırmak da güzel bir şeydir zannımca.. Şu anda install'dayım. Gerçi ben kurmuştum ama olsun. Çok RAM lâzım diyor mesela, var benim diyorum, anlaşıyoruz. Bazılarımız için iki yıl öncesinin olayları gibi gözükebilir ama Windows'un niye çıktığı belli olmayan Millenium Edition'ını bile beş yıl falan kullanmıştım hiç kayıpsız. Çoğu insanın haberi yoktu ondan. Eve gelen insanlara ya da tesadüfen açık görenlere ben yaptım kendi Windows'um dediğimde büyük çoğunluğu inanıyordu. Farklı bir özelliğiydi o sürümün, çok az insanın bildiği.

Şu an yazımı da yeni Word'ümle yazıyorum. 1996'da "bilgisayar operatörü" sertifikası almıştım. Excel'dir Word'dür, dibine kadar incelemiştik, öğrenmiştik sekreter arkadaşlarla beraber. Sekreter dediğim, 2000 yılında Başkent'te ilk "Yönetim Bilişim Sistemleri" açıldığında, ee bu bölümden mezun olanlar ne olacaklar sorusuna çoğu insan "yönetici yardımcısı" diyordu. "Yaaaaani sekreter, öyle mi" diye dudak bükerek devam ediyordu konu (hayır tabii ki sekreterlik de normal, düzgün, güzel bir iş, bir meslektir elbette ama hani içinde yönetim, bilişim, erişim titişim gibi kelimeler geçince, "nerede okuyorsun evlat" diye sorulunca, "faculty of commercial sciences, management information systems" amca cevabına aha delirmiş uzay bilimcisi olacaa-mış da vs şeklinde bir devam bekleniyordu).

Devrim oldu. Birden.. Yavaş yavaş ama aniden. Buna benzer işte o da..

Annelerimiz, babalarımız, halalarımız ve hatta bizim çoğumuz için artık telefon, fotoğraf çekmek, bir şeylerimizi paylaşmak, insanlarla buluşmak, tanışmak, konuşmak, bir bilgiye ulaşmak, bir dizi izlemek, izlediğimiz bir şey üzerinde konuşmak, daha çok bilgi sahibi olmak, bir senariste görüş ve düşüncelerimizi bildirmek, yazdığımız senaryoya yapımcı firma bulmak ya da senaryo yazan birinin bir senaryosunu okumak, okula kaydolmak, aldığımız notu öğrenmek, elektrik faturasını ödemek, değil, her şey farklı. İnsanlarla ilgili her şey, ilişkileri, onların çevresinde şekillenen inançları, yaşayış biçimleri, davranışları, tutumları.. 2000'li yıllar için uçan arabalar olacak falan derlerdi ben gençken (1800'ler, ben, Jules, Friedrick bir takımdık, boş kaldıkça okeye dönerdik, o zaman teknoloji bu kadar ileri olmadığı için üç kişiyle oynanan bir oyundu, Tuğbek Ölek henüz dahil değildi). Ne enteresanmış, o şekilde düşünmek, onun hayalini kurmak. Ve ne enteresan bir şeydir ki insanın, yaşadığı çağı, yaşadığı çağdaki olayları ve insanları hatta bazen okuduğu bir şeyi bile o anda tam anlayamaması, bilememesi. Sandığından da farklı bir şeylerin hep bir yerlerde devam etmesi, hiç durmaması.. ve gün gelip, "an" olup, o "an"ı olup karşısına çıkması. Ve ne garip şeydir, hayatın "an"lardan oluşması ama aktarılmaya kalkıldığında bile, paylaştığımız insanların başka anlarda, başka ins"an"lar olmaları.

Sevgi için, her şeyin üstündedir derler.

Bazen gerçekten öyledir de...

Ve öyle olduğu zaman,
sanki tüm delileri bir aradadır dünyanın.
Anlatırlar da anlatırlar sana, konuşurlar
yazarlar düşünürler söylerler, çiçek açmış,
arı olmuş, koşmuş yorulmuş, şelale
yanında hayatın anlamını bulmuş gibi
olursun. O kadar çok ses, o kadar çok
söz vardır ki duyabildiğin, dinlediğin,
anlayabildiğin, bu dersin, hiç bitmesin.
Benim EnSevdiğiM. böyle bir şeydir.
Ben anlattığım zaman, güzel anlatırım,
ve tüm delileri bir aradadır dünyanın,
orada. Bizler, gittiğimizde de, perde inip
sahne kapansa bile, kimbilir nerede olacak
olanlarız. Buradayız..
ve bizler biliriz ki yok bunun bir sonu
ne orada ne burada. Güler gülümseriz,
bir sürü başka gerçek şey içinde,
yoğrulacaksak da, yorulacaksak da,
insanlara ait ve onlardan kaynaklı
sevemeyeceğimiz milyon şey bizi bulacak
da olsa, evde ağlayacaksak da, eğilir selam
verir, sonunu mutlu bağlarız..

MUDER tarafından hazırlanıp sunulan EnSevdiğiM. – Ocak 2009; Bitti.

Biz teşekkür ederiz. Şimdi kimbilir nerdeyiz..

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdiğiM.'leri takip edebilirsiniz.

PİKSEL

"Adaptör ısındı" diye annemiz artık kızmıyor

NEREDEN NEREYE GELDİK?!?

Hayatın gerçekleri: Bölüm 14 demek istemiyorum ama bir yandan da zamanın 20'li yaşlardan sonra nasıl da rüzgar gibi geçtiğini farkediyorum. Harika bir hafızam yoktur, hatta bir hayli kötüdür. Doğum günü tarihlerini, özel günleri filan çok zor hatırlarım, ama bu tip şeyleri nedense dün gibi hatırlıyorum. Öyle ki komşunun çocuğuyla *Snow Bros* oynuyoruz, bir bölümde o kadar kaptırıyorum ki kendimi zıplamaya, oturduğum sandalyeyi bacağından kırıp devriliyorum. İki gün durmadan gülüyoruz... *Chip&Dale* almışız büyük bir heyecanla, bir bölüm var, dört can vermeden geçmek imkânsız, geriye de bir can kalıyor oyun bitirmek için. Bir hafta uğraştık ama nafile. Sonra ben bir gün rüyamda oyunu nasıl çözeceğimi gördüm :) Tam ölürken 2P karakterini oyuna sokup onla devam edip oyunu bitirdim... Oyun salonunda benden epey büyük bir adamın Street Fighter II'de 12 jetonunu almıştım. Adam da "Seni dışarıda bekliyorum!" demişti. Korkudan salon kapanana kadar çıkamamıştım... Bu tip hayatımda hiç de önemi olmayan anıları saklamam, daha önemlilerini ise es geçmemi bazen anlamıyorum. Bunlarla birlikte zaman kavramı çabuk geçer bir hal alınca da "zaman geçiyor genç, hızlan!" diyorum kendime. Sonra da yoğun haftalar bir birini izliyor. Hep *eskide kalıp yeni olmak* istememi de bazen anlamıyorum. 2009'un biraz daha yavaş, biraz daha sakin geçmesini diliyorum, sindire sindire bir 365 gün yaşamak lazım arada bir ya :)

Bu arada Piksel'i revize etme konusunda gelen mailleri değerlendireceğimizi ve varsa fikriniz, bunları bizle paylaşmaktan çekinmemenizi tekrar belirtirim... Geçen ay iki oyun hediyeli yarışmamız bu aya da sarktı. Doğru cevabı biliyorsanız bana e-posta atın (volkan@oyungezer.com.tr) , kurayla iki kişiye harika iki oyun verelim (hile yapıp birini ben mi kazansam :P)

Dünyamızı Sarsan Oyunlar köşemizde bu ay Erce bize *Command & Conquer* dünyasını şöyle bir anlatacak. Nereden nereye geldi bu marka, hep beraber öğreneceğiz. Mert de çok güzel bir köşeye başlıyor bu ay. **Guru Meditation** adlı köşesinde bu köşede, C64/Amiga'nın önemine değinilecek. O zamanları yaşayan herkesin Mert'in yazılarını her ay merakla bekleyeceğinden eminiz. 20 yıl önceye uçtuğumuzda da bu sefer sizlere moda dünyasından izlenimler veriyor ve çıkan kitaplardan en gözdesine değiniyoruz...

Hepinize sevdiklerinizle beraber geçirecekleri, başarılı, mutlu ve sağlıklı yeni bir yıl dilerim.

VOLKAN TURAN

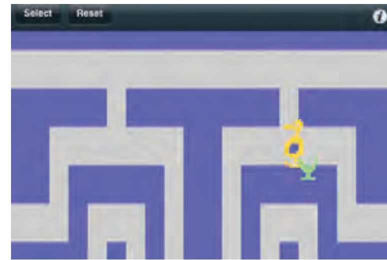
AYIN ÖNERİLERİ
http://sineofrenik.blogspot.com (sinema seven blogdaşları bekleriz)
Let The Right One In'ı izleyin (Böyle İskandinav filmini...)
God is an astronaut'un aynı adındaki albümü.
Salep, boza...

SEGA İLE ATARI BİRLEŞİRSE?



Birleşmekten kastım şirket bazında elbette. Artık teknolojinin gelişmesiyle yakından alakalı, yoksa insanların birşeyleri kurcalayıp yeni bir şey icat etme dürtüleriyle mi ilgili, bilmiyorum. Ama "cihaz içine cihaz sokma" dönemine girmiş bulunuyoruz. Bunun da son örneğini Sega Game Gear ile Atari 2006'ın birleşimi olan *Atari Gear 2600*'de görüyoruz. Chris Koopa adlı arıza bir adamın Sega Game Gear kasasının içine bir emülatör, 2.5' inçlik ve arkadan aydınlatmalı TFT bir ekran koymasıyla hayat buldu. 5 AA pille, 7 saat kadar çalışabiliyor. İçerisinde 40 oyun var ve Atari kartuşları da takılabiliyor. Kontrollerinde de sorun yok. Herşey olması gerektiği gibi. Gelse de bir çayımızı kahvemizi içse, hı?





iPHONE'DA OYUN OYNAYANLARA

Yakında mutfak robotu olarak da hayatımıza gireceğini düşündüğüm iPhone (Touch)'a yeni çıkan iki oyun haberi verelim. Bunların ilki, eminim ki iPhone sahiplerinin ilgisini bir hayli çekecek. *Puzzle Quest* adlı oyunu duymuşsunuzdur. RYO tabanlı, eğlenceli ve bağımlılık yaratabilen bir bulmaca oyunudur. *Puzzle Quest: Chapter 1-Battle of Gruulkar* adıyla satışa sunulacak bu oyun 10 dolardan indirilebiliyor. Anlaşılabileceği gibi bu ilk oyun henüz. Bir üçleme olacakmış. Toplam fiyat da 30$'a gelecekmiş işte.

Yok benim param diyenlere de biraz sert bir cevabımız da var. *Adventure, Yes Adventure* (diğer bilinen adı *Keep that f-ing Duck Away From Me*'dir) bir Atari oyunudur ve bence pek de hayranı yoktur. Ördek suratlı ejderhalardan kaçtığınız, biraz Pacman'i anımsatan bir oyundur kendileri.

SONY VE MICROSOFT DÖVÜŞÜYOR

Ama oyun başında dövüşüyorlar! Seçtikleri oyun da *Street Fighter 4*! 8-11 Ocak arasında Las Vegas'ta yapılacak olan *Consumer Electronics Show*'da 20'şerlikten 3 grup haline yapılacak turnuvaya bir de Capcom dahil. Microsoft'tan Larry Hryb, Sony'den Jeff Rubenstein, Capcom'dan Seth Killian önderliğinde turnuva yapılacak. Bu bir nevi de şirketlerin maçı olacağından oldukça çekişmeli geçecektir. Favorimiz tabii ki Capcom. Yaptıkları oyunda da yenilmezler herhalde değil mi?





BELEŞ OYUN VAR. YUMULUN!

Beneath a Steel Sky ve *Lure of the Temptress*… Bu sayfalarda arada sıra da olsa adları geçen (hatta bu ay sizin bir yerlerde ismini bulmanız gereken cevap olan (ipucu, ipucu)) harika adventure oyunlarıdır ikisi de. Revolution Software'in bu iki oyununu artık **GOG.com** üzerinden, siteye üye olarak ücretsiz indirebilir bilgisayarınızda oynayabilirsiniz. XP/Vista uyumlu olduğunu da hatırlatalım.

YARIŞMA

KİM BU OYUNLARI İSTER?



Piksel olarak geçen ay düzenlediğimiz yarışmayı bir ay daha uzatmaya karar verdik. Aral İthalat'ın katkılarıyla birisi **Full Throttle** diğeri de **Monkey Island** olmak üzere iki oyun sizlerin olabilir. İkisinin de retro severlerin kalbindeki yerini biliyoruz ve retro severlerin hemen bileceği iki sorumuz var. İki soruya DA doğru cevap verenler içerisinden 2 kişiye bu oyunları vereceğiz. *18 Ocak son başvuru tarihidir.*

İlk Soru?
Yandaki karakterin adı nedir?

İkinci soru?
SEGA'nın maskotu olan Sonic'in kardeşinin **adı** ve ana hatlarının **rengi** nedir?

CAPCOM

CAPCOM KULİSLERİNDEN FISILTILAR

Capcom'dan Keiji Inafune ile yapılan röportajda, *Mega Man 9*'un gelen istekler doğrultusunda tamamen retro görünümünde olduğunu belirtti. Eğer geri dönüşler iyi olursa *MegaMan10* ve devamını da bu tipte yapabileceklerini ekledi. *MM Legends 3* gelecek mi konusunda da pek kötümser konuştu Keiji. Bekleyenleri varsa boşuna beklemesinler diyelim, siz anlayın. *Strider* sevenlerse avuçlarını kaşıyabilir, zira gerçekten yeni bir Strider oyunu yapma fikirleri varmış şirketin (işte buna içilir filan :P) *Dead Rising 2*'nin yapımcılarının Japonya'dan değil de ABD'den olmasına hiç de aldırış etmiyorlarmış ama oyun "değiştirilebilir" olacağından, oyunu Japonya'ya göre uyarlayabileceklermiş. Nabza göre şerbetin Japoncası böyle oluyormuş demek. Clover Studios'tan gelen *Okami, God Hand* ve oyunlarının devamı şimdilik düşünülmüyormuş ("şimdilik" deniyorsa en az iki yılı vardır). Sanki Clover ekibi tavuklarına kışkış demiş gibi, var mı Okami gibisi yahu! Neyse, "Peki *Breath of Fire*'dan ne haber?" diye sorduklarında da, Keiji dayı yine suratını asıyor ve "öyle bir planımız yok" diyor. Bunu da Japonya'da belli başlı RYO'ların sattığını, daha sonra da rakip firmalardan daha az elemana sahip olduklarını (600 kadarcık!) itiraf ediyor. Daha fazla elemana ihtiyaçları varmış kısacası. Varsa Japonya'ya gidip Capcom'da çalışmak isteyen, tam fırsatı işte (ehe, durun ya şakaydı!).

GURU MEDITATION #010000A.GİRİZGÂH



Cama burnumu yapıştırıp çipil çipil gözlerle dışarı bakıyordum. O kadar heyecanlıydım ki şu an bunları yazarken, üzerinden geçen onca seneye rağmen aynı heyecanı tekrar hissedebiliyorum. Kolay değil, on bir yaşında bir çocuktum ve birkaç dakika sonra bir bilgisayarım olacaktı benim. Öyle herkese nasip olmazdı o yaşta bilgisayar sahibi olmak. Ailemin benim için yapmakta olduğu maddi manevi fedakârlıkları seneler sonra algılamak üzere bilinçaltıma gömüp, kapının önüne yanaşan arabanın bagajından çıkan beyaz kutuya ve üzerindeki koskoca yazıya kilitlenmiştim: Commodore Amiga 500!

Bilgisayarla ilk tanışıklığı benim gibi "evde ev, işte iş bilgisayarı kullanılır" dönemine ait olanların iki göz bebeği vardır: Commodore64 ve Amiga500. Bilgisayar gibi tamamen elektronik ve dolayısıyla da soğuk olması gereken bir kavramın nasıl olup da insanın bu denli içine işleyebileceğini, bir makineyi özlemenin nasıl mümkün olabileceğini, o makinelerle büyümüş bir neslin nasıl olup da ortak değerlere sahip olabileceğini birkaç satırla anlatmak gerçekten imkânsız. O yüzden bu konuyu sindire sindire konuşmak üzere gelecek sayılara bırakıyorum.

Commodore gibi dev bir firma, bana hala inanması güç geliyor ama, 1994'te iflas ederek aramızdan ayrıldı. Ama gerçekten çok acayip bir durumdur ki aradan geçen 14 seneye rağmen sanki Commodore hiç iflas etmemiş, bu makinelerin üretimi sanki hiç durmamış gibi, hala çok sağlam bir kullanıcı tabanı hem C64 hem de Amiga için var gücüyle "çalışmakta". Çalışmakta diyorum, çünkü ortaya belki Commodore'un bile aklına gelmeyecek, çok ciddi emekler harcanmış donanımlar ve yazılımlar çıkarılıyor. Bu projelerden de önümüzdeki sayılarda bahsedeceğiz.
Bu köşede "eneee! eskiden çok süperdi olm her şey, şimdi ne biçim de kötü oldu!" tarzı Fıratsal, çocuksu serzenişlerde bulunmayacağımın sözünü baştan veriyorum, içiniz rahat olsun. Geçmişte yaşamaya çalışmayacak, yaşıtlarımla buram buram naftalin kokan nostalji sohbetleri yaparken, o dönemi yaş haddinden ıskalamış arkadaşlara da "neden bu kadar önemli bu Commodore ve Amiga markası?" sorusunun cevabını vermeye çalışacağım.
Gazamız mübarek olsun.
-MERT HAKKI BİNGÖL





Software Failure. Press left mouse button to continue.
Guru Meditation #0100000C.000FE800



Command & Conquer

EJDERHALARI VE ORKLARIYLA, NE DE GÜZEL FANTASTİK BİR OYUNUMUZDUR KENDİSİ, DEĞİL Mİ?! -ERCE GÜVEN

Ah ah… Bu yazıya talip olduğum an aklıma eski günlere duyduğum özlem geldi… Sevgili Amiga'mda *Dune 2* oynayarak geçirdiğim saatleri hatırladım. Nasıl bir oyundu o öyle! Deliler gibi hasat yaptığım, kum kurtlarından kurtulmak için bir tarafımı yırttığım günlerdi onlar. O zamanlar PC oyun makinesi falan değildi. Oyun dendi mi akla Amiga gelir herkes saygıyla şapkasını çıkarırdı.

Aradan birkaç yıl geçti. Takvimler 1995'i gösterdiğinde Dune ile GZS arenasında çığır açan Westwood Studios sıradaki "büyük şey"i piyasaya sürdü: *Command & Conquer*.

Yönet & Ele Geçir

Command & Conquer piyasaya çıkmadan önce "Strateji" oyunları PC ortamında sıra tabanlı olarak varlığını sürdürüyordu. Bir çok firma tarafından hazırlanan bu sıra tabanlı stratejiler oynaması keyifli, kafa yoran ve son derece kaliteli yapımlardı. Ancak strateji türünün "yeni bir soluğa" olan açlığı gün geçtikçe artıyordu.

Command & Conquer'in bu sayfalarda yer almasının çok basit bir nedeni var: bir oyun türünü başlatmış olmak. Gerçek zamanlı strateji kavramını 95 yılının teknolojisiyle bilgisayar ortamına taşımak her baba yiğidin harcı değildi. Aslına bakarsanız türün "babası" C&C değil, az önce bahsettiğim Dune 2'ydi. 1993 yılında gün yüzüne çıkan ve çok fazla insanın bilmediği bu klasik gerçek zamanlı strateji türünün temellerini atmıştı. Bunu hepimizin bildiği bir başka türün klasik örnekleriyle açıklarsam anlamak çok daha kolay olur sanırım. Nasıl *Doom* FPS türünün babası sayılıyorsa C&C'de GZS için o konumdadır. Ama yine nasıl Doom'dan önce *Wolfenstein* çıkmış ve türü "yaratmışsa" Dune 2 de GZS türünü yaratmıştır.

Dune 2'nin tasarımcı ve programcısı, C&C'ninse baş programcısı olan Joe Bostic bu türün doğuş hikâyesini şöyle özetliyor: "Bilim-kurgu ürünü askeri birimleri, Populous'un gerçek zamanlı tarzı ve Civilization'ın birim gelişimiyle birleştirmek işin cazip noktasıydı. Aslında bunun işe yarayıp yaramayacağından emin değildik. Ama oyunu ofisimizde büyük bir keyifle oynamaya başladığımızda doğru yolda olduğumuzu anlamıştık."

Dünya Hali

Command & Conquer üzerindeki çalışmalar 1993 yılında başlamıştı. Belki inanmayacaksınız ama oyun üzerinde çalışılan ilk günlerde C&C böyle futuristik bir savaş stratejisi değildi. İçinde büyücüler ve savaşçılar bulunan fantastik bir stratejiydi. Ama 1994 yılına gelinip dünya Körfez Savaşı'nın yaralarını sarmaya başladığında, biraz gerçek, biraz hayal ürünü savaş birimlerinin cirit attığı bir savaş stratejisi yaratmak Westwood çalışanlarına çok daha mantıklı görünmeye başlamıştı.

"Haberlerde savaş, akıllarda terörizm karşısında duyulan korku vardı. Tabii ki bu olaylar C&C evreninin yaratımı sırasında etkili oldu: gerçek savaşın sıkıntıları unutmak için *paralel bir evren*" diyor oyunun baş yapımcısı ve Westwood'un kurucu ortağı olan Louis Castle. Baş programcı Joe Bastic'de şu sözlerle ona katılıyor "Körfez savaşı, fantezi dünyasından futuristik savaş evrenine geçmemizde çok etkili oldu."

Oyun yavaş yavaş şekillenmeye başladığında Dune 2'de hasat ede ede bitiremediğimiz "spice"ın yerini o yılların 2. sınıf bilim kurgu filmi Monolith Monsters'tan esinlenerek yaratılan Tiberium aldı. Tabii sadece hasat edilen ürün değildi değişen; Dune'ün gerçeklikten uzak birimlerinin yerini de bilim kurgu ürünü olmasına rağmen, gerçeğe daha yakın görünen savaş birimleri aldı.

İş ve Eğlence Bir Arada

Oyunun yapımı sırasında Westwood çalışanları son derece keyifli bir ortamda çalışmalarını sürdürüyorlardı. Tamam, aynı anda bir çok ürün üzerinde çalışmak zorundaydılar ve zamanları kısıtlıydı. Ama bu engeller bile işlerini yaparken birazcık eğlenceye vakit ayırmalarına engel değildi. Sırf kendi eğlenceleri içim yaptıkları dinozorlarla dolu bölüm yönetim kurulu toplantısında ansızın ekrana yansımış ve programcıların ufak çapta bir kalp krizi geçirmelerine neden olmuştu. Ama Command & Conquer o kadar güzel bir şekilde şekilleniyordu ki yönetim kurulu o bölümü



Ion Cannon, strateji oyunlarının en bilinen süper silahıdır.



İlk oyundan sonra ikinci oyun nedense soğuk gelmişti biraz.

Şimdiye kadar strateji türünde 3 ana oyun, 3 ek görev paketi çıkarttı Command & Conquer evreni. Ama belki de en büyük başarısı oyundaki birçok şeyin değiştirilebilir olmasının keşfedilmesiyle, sayısız mod dosyasının çıkması ve böylece modifikasyon kültürünün öncülerinden birisi olmasıydı.



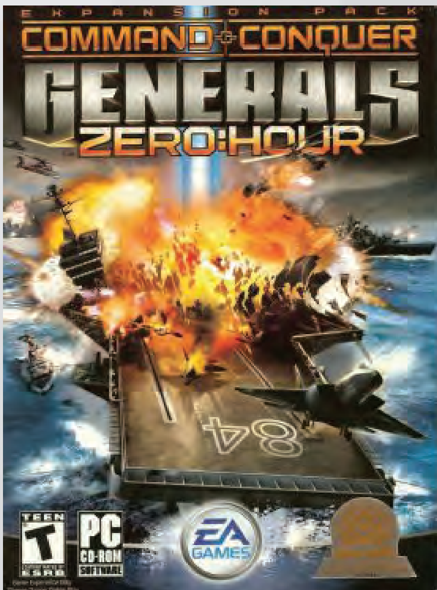


oyunda bırakmaya karar verdi. Bu kadar özveriyle çalışan bir ekibin biraz eğlenceye hakkı vardı.

Ama sadece programcılar değildi eğlenenler. Oyunun yapım aşamasında Kaliteden sorumlu birimlerin oyunun çeşitli parçalarını denemelerini sağlamak son derece zor bir hal almaya başlamıştı. Normalde "iş" olması gereken bir şey tek kelimeyle eğlenceye dönüşmüştü. Tester'lar oyunu alıyor test etmeleri gereken yeri 2 dakikada geçiyor sonra da sırf zevk için saatlerce oynamaya devam ediyorlardı. Joe Bostic bunun son derece cesaretlendirici bir durum olduğunu söylüyor. Tabii daha yapım aşamasında olan bir oyunun hem tek kişilik hem de çok oyunculu modlarının tüm testerlar tarafından delicesine oynanıyor olduğunu bilmek yapım ekibini de fena halde gaza getiriyordu.

Bir Efsane Doğuyor

Oyun tamamlandıktan ve incelemeler yapılmaya başlandıktan sonra işin rengi iyice ortaya çıkmaya başladı: Westwood bir klasik yaratmıştı. Tüm



oyun dergileri Command & Conquer'i kapaklarına taşıyor, ödüller arka arkaya geliyordu. Peki acaba Westwood ne yaptığının farkında mıydı?

"Hayır" diye cevap veriyor Louis Castle. "Command & Conquer isminin böyle bir fenomen olacağını tahmin etmiyorduk" diye tamamlıyor sözlerini.

Ama oyun tamamen sorunsuz sayılmazdı. Yapım ekibi oyunun her bir unsuruna büyük önem göstermiş her şeyin mükemmel olması için büyük çaba sarf etmişti. Ama belki de en önemsiz görünen şeylerden biri oyunun eleştirilen yönlerinden biri olmuştu. Bir çok birimi aynı anda kontrol ederken trafiğin sıkıştığı anlarda AI sapıtabiliyor, insana saç baş yoldurabiliyordu. Ama bu sorunu minik kusur, kocaman kadı kızı formülüyle değerlendirdiğinizde önünüzdeki oyuna şapka çıkarmak dışında yapacak bir şey bulamıyordunuz.

İnsan İnsana Karşı

DOS döneminden yeni yeni çıkanlar için Command & Conquer'in sunduğu çoklu oyuncu modları göz kamaştırıcıydı. Oyunu yapay zekaya karşı tek kişilik görevlerde bile oynamak bu kadar eğlenceliyken bir de onu diğer oyunculara karşı denemeliydiniz. Aslına bakarsanız C&C gibi bir gerçek zamanlı strateji oyunu ve 95 yılının süper yavaş bağlantı hızları göz önüne alındığında "çoklu oyuncu" kelimeleri bile insanlara imkânsız geliyordu. Ama C&C insanlara öyle eğlenceli bir dünya sundu ki o dünyaya girip arkadaşlarıyla birkaç maç yapmayan rahat edemez oldu.

"Sanırım dünyanın herhangi bir yerindeki insanlarla etkileşime geçmenin özel bir tarafı var" diyor Joe Bostic. "Tabii etkileştikten sonra onları tanklarınızla, uçaklarınızla ve nükleer silahlarınızla vurmaktan bahsediyorum" diye tamamlıyor.

23 Milyon Satış

İlk oyunun 3 milyonluk bir satış başarısına ulaşması kimseyi şaşırtmamıştı. Tüm C&C serisiyse şu ana kadar tam 23 milyon adet satmış durumda. Tabii C&C efsanesi sadece bu 23 milyon kopyayla



sınırlı değil. Ondan sonra çıkan *Warcraft, Starcraft, Age of Empires* gibi diğer kült oyunların da esin kaynağı C&C.

Ama artık C&C gibi oyunlar çıkmıyor mu ne? Erik Yeo "Her Command & Conquer, her *Half Life*, her *Diablo* çıktığında beklentiler artıyor. Oyuncular bir önceki oyunun sahip olduğu her şeyin üstüne eklenecek yenilikler bekliyorlar. Oyuncular açısından bu son derece anlaşılabilir bir şey. Ancak bu durum oyun yapımının hem süresini hem de maliyetlerini inanılmaz bir hızla yükseltiyor" diyor.

Aslında bu çok doğru. Oyunlardan beklentilerimiz her geçen gün artıyor. Hoş daha geçen gün abimle nerede o Amiga günleri diye hayıflanıp duruyorduk. Oyunlara gerçek ötesi grafikler, felaket zeki yapay zekalar, yüksek çözünürlüklü videolar doldurmak o oyunu keyifli kılmaya yetmiyor.

Ama kırk yılda bir de olsa Command & Conquer gibi oyunlarla karşılaşıyoruz. Dünyamızı değiştiren, bir türe hayat veren ve oyun dünyasındaki birden fazla çıtayı erişilmesi zor yüksekliklere yerleştiren oyunlarla...



20 YIL ÖNCE...

MODA

80'lerdeki modayı ben beğeniyorum açıkçası. Günümüzdeki çoğu popüler giyim tarzın kaynağı sanırım bu dönemden geliyor (moda uzmanı sanmasın gören de). Öncelikle kotlarda bir değişim söz konusu. Babalarımızın ağabeylerimizin kalın favorileriyle çektirdikleri İspanyol paçalar gitmiş, daha dar pantolonlar gelmişti. Hem kadında, hem de erkekte belden aşağı giyilen her şeyde bir "darlanma" söz konusu olmuştu. O kadarki, etekler bile dar giyiliyordu. Etek boyutları da 80'lerin sonuna geldikçe kısaldı ve şu anda mini dediğimiz hale büründü. İş kadınlarının resmi kıyafetleri arasına dahi girdi. İş kıyafetleri demişken, takım elbiseler sadece iş yerlerinde değil, dışarıda da giyimi sıklaşmıştı. Zekice marketing çalışmalarıyla takım elbiselerin "zenginlik" göstergeleri olduğu insanlara inandırıldı (Calvin Klein güzel paralar kazandı). Frank Zappa sağolsun, kafa bantları popülerlik kazandı. Tozluk da aynı şekilde çokça kullanılır oldu sokakta. Bir diğer önemli gelişme de kıyafetlerde "erkeksiliğin" öne çıkması alanında yaşandı. Vatka önemli bir aksesuar oldu. Madonna'nın giyip kuşamı tüm dünyada örnek teşkil ediyordu. Saç bantları, incik boncuklar, dağınık saçlar, dipleri beyazlatılmış saçlar derken bir renklilik geldi sokaklara (hala da etkisi devam eder bunun). İnsanlar jimnastik salonlarda giydikleri streçleri sokaklarda da giydiler. Bugün eşofmanlarla bakalla gidiyorsan onların sayesinde oldu bu!!! (dramatize edemedim burayı tüh). Sylvester Stallone adında bir yarma da çıkıp hem gözlüklerini hem de bıçağını moda haline getirdi. Ev içinde Rambo gözlüklerle fotoğraf çektirenleri de böylece andıktan sonra, son tabu olan da "iç çamaşırı gösterme" edepsizliği, 90'lara yaklaştıkça kırıldı da kırıldı. Seksüel özgürlüğünü elinde tuttuğunu düşünen bayanlar bu akıma sıkı sıkıya sarıldı. Tabii ki bu akım Türkiye'ye pek de sıçra(ya)madı. Sonra da zaten punk'lıktan gotikliğe evrildik... (devamı 10 yıl sonra :P)

Volkan Turan

KİTAP: SİMYACI

En doğru öğütler bazen gerçekten anlaması zor olanlar değildirler. En iyi şair ve yazarlar için de böyledir. Kimisi aruz vezniyle onlarca satır yazar ama elde kalan karşılıksız aşktır. Kimisi de Oruç Aruoba gibi, haiku usulünde üç satırla dünyaları anlatır. Bazen basit anlatım, insanlara düşünceleri ulaştırmak adına, en gerçek yoldur. Ve bu yolun en esaslı yolcularından biri de Paulo Coelho'dur. Yazarın en bilinen kitabı da Simyacı'dır. İnsanların, anlatımın içeriğinden çok şeklini önemsediği ve uzun cümleleri tercih ettiği seksenli yılların sonunda, 1988'de yazılan bu kitap hem bulunduğu dönemi, hem de o dönem sonrasındaki popülist bir çizgi çizmeye çalışan pek çok yazarı etkilemiştir. Coelho bu kitabıyla, aradan yüzlerce yıl geçse de, insanlara hiç değişmeyecek olan bir miras bırakmıştır, Simyacı'nın gerçekte anlatmak istediği şeyi: *"Eğer bir gün yolunuzu kaybederseniz, bir çocuğun gözlerinin içine bakın. Çünkü bir çocuğun bir yetişkine her zaman öğretebileceği üç şey vardır; nedensiz yere mutlu olmak, her zaman meşgul olabilecek bir şeyler bulmak ve elde etmek istediği şey için var gücüyle dayatmak..."*

Ayşe NUR





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

YAŞ KAÇ?

Karanlığa yakın loşluktaki dergide tek başıma çalışıyorum. Yalnızlığı seviyorum, sona geldiğimde tek arkadaşım o olacağından alışmaya çalışıyorum ona. Yalnızken daha iyi yazıyorum, daha dinç oluyor. Başkaları sanki enerjimi emiyor, bir aura vampiri gibiler sanki. Korkularım, tutuklularım ve ben.. Bir de yalnızlığım, loş dergide klavye üzerinde ilerliyoruz.

Köşede gördüğüm gölge de ne? Tüylerim diken diken oluyor. Birden, ensemde soğuk bir esinti patlıyor. Bir şey yapacağından değil, ama bir şeylere tutunma ihtiyacından ağır bir şey arıyorum elime almak için. Bulamıyorum, korkarak, yavaş yavaş arkama dönüyorum... Ve...

- Ehe ehe!
Tuğbek? Ne arıyorsun ulan arkamda? Ödümü patlattın!
- Selam abi.
Sen üflüyor muydun az önce bana?
- Ee, evet. Ben üflüyordum.
Hmm, anlıyorum. Yaş kaçtı senin?
- 33.
Erkut abiyi özlüyorum da bu gibi durumlarda... Bi dakka. 33 mü? Eneee, bugün senin doğum günün he mi?
- He!
O yüzden arkamda duruyordun he mi? Hatırlayayım diye!
- He!
Ah canıııım, gel seni bir öpem!
- Mucuk!
İyi yaşlanmışsın sen de ama ha, yaramış sana...
- Eheh :) Her gün yoğurt yiyor, sports center'ları uğrak bir yer belliyorum ondandır.
Belli canım, belli... Ya şu masanın ucundan tutsana, taşıyalım.
- ARRRGH! Belim!

(İyki doğdun Tuğbik :)

CAPCOM



Cadillacs AND Dinosaurs™

©1992, Mark Schultz ©1992, CAPCOM Co., Ltd.
Cadillacs & Dinosaurs; Cadillac, Cadillac script, Cadillac crest design, "V" design, various automobile body style designs, are trademarks of General Motors Corporation used under license.
Official Licensed Product of the Cadillac Motor Car division, General Motors Corporation, represented by DMB & B Licensing Group, B1: omfield Hills, MI 48303.

Oyungezer
SAYI: 15 - 2009 / 01

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 31 Aralık 2008

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

OyunGezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.

Ramon Tamir Atölyesi-14

"Hiç duymamıştım" dedi Ramon. "Kendi isminizi hiç duymuş muydunuz?" diye sordu Turkut. Ramon şaşırdı, isminin çok normal olduğuna emindi. "Yani", diye devam etti Turkut, "eğer İspanyol ya da Güney Amerikalı bir tanıdığınız yoksa..." Yoktu. Ramon kendi ismi üzerinde düşünürken -belki de hayatında ilk kez- Turkut arkasını döndü, kitap raflarına bakmaya başladı. Zaten hangi tarafa dönerse dönsün kitap raflarına bakmaya başlayacaktı. İşaret parmağını raflardaki kitapların üzerinde gezdirdi, aradığını bulunca durdu. "Bu kitabı okumuş muydunuz?" dedi yeniden Ramon'a dönerken. Elinde "Alice Harikalar Diyarında"yı tutuyordu. "Evet", dedi Ramon, "çok küçükken okumuştum". "Bu baskısına bayılacaksınız" dedi Turkut.

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

PC'YE, AKSİYON KAÇIKLARI İÇİN VE GTA 4'Ü TAHTINDAN İNDİRMEK İÇİN GELİYOR!

ŞUBAT SAYISI KAPIDAN BAKTIRACAK, KAZMA KÜREK YAKTIRACAK… (YOK, ÖYLE DEĞİLDİ O)

Geçen sayının ayıpları!

- Fable II incelemesi nazarlara gelmiş, yazının bir sayfasını iki kez basıp birini de hiç basmamışız. 2008'in en ayıp hareketi olmuş bu.

- Organize Sanayi'de 119'uncu sayfadan 120'ye geçerken bir kısım harflerimizi Core i7'ler yemiş. Mağduruz! (Suç ve güç bende artık!)

-Posta İdaresi'nin Neler Oluyor Burada köşesinde zamanın ötesine geçip sizi de yanımıza çağırmışız. 18 Ocak demişiz ya hani cevap için, işte o 18 Aralık olacaktı (ya da oldu, aslında ayıp oldu).

-Fable II incelemesi nazarlara gelmiş, yazının bir sayfasını iki kez basıp bir.. (şakaa!)

www.mavishop.com



MV SHOP

MAVİ BİLGİSAYAR



CEVAHİR ALIŞVERİŞ VE EĞLENCE MERKEZİ
ŞİŞLİ - İSTANBUL
1. KAT, NO:125



AIRPORT

YENİ ŞUBEMİZ,
ATAKÖY AIRPORT
ALIŞVERİŞ MERKEZİ
ZEMİN KAT NO: B1/010



13 KASIM'DA TÜM DÜNYA İLE AYNI ANDA SATIŞTA



Oyunlarda ve konsollarda sürpriz fiyatlar ve kampanyalar!







OYUN SEZONU AÇILDI

EN YENİ OYUNLAR MAĞAZANIZ MVSHOP'TA

www.cizgireklam.com.tr

Merkez: Cevahir AVM, Büyükdere Cad. 1. Kat Mağaza No: 125 Şişli / İstanbul • Tel: 0212. 380 01 50-51
Şube: Airport AVM, Londra Asfaltı Üzeri Atatürk Havalimanı Kavşağı E-5 Yanyol Üzeri, (Yenibosna Kültür Üniversitesi Yanı) Mağaza No: B1-010 Ataköy-Bakırköy / İstanbul • Tel: 0212. 465 81 82-83

İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:

www.mavishop.com • www.mvshop.net

yetkili@mavishop.com

STAR
KLON SAVAŞLARI
WARS

ŞİMDİ DVD VIDEO, VCD VIDEO VE Blu-ray Disc'DE!

tiglon


Ayrıntılı bilgi için www.tiglon.com.tr'yi ziyaret edebilirsiniz.



TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. Tüm hakları saklıdır.

2009

TEMMUZ



Overlord 2

AĞUSTOS



Rage

EYLÜL



God Of War 3

EKİM



Heavy Rain

KASIM



Bioshock 2

ARALIK



Starcraft 2



Oyungezer

2009

OCAK



Prince of Persia

ŞUBAT



Mirror's Edge

MART



Silent Hill Origins

NİSAN



Resident Evil 5

MAYIS



Dragon Age Origins

HAZİRAN



Aion



Oyungezer